PORADY, OPISY, FELIETONY

PORADNIK EXTREME

Final Fantasy X-2



- opis przejścia 6 zakończeń
- akcesoria, gridy

Prince of Persia Sands of Time



- opis przejścia

Beyond Good & Evil



- opis przejścia

True Crime: Streets of L.A.



- opis przejścia

Ponadto:
- Ratchet & Clank 2
- Tony Hawk's U.
- Broken Sword: SD
- Mario & Luigi: SS
- Castlevania: Lol

INDEX 372129 – ISSN 1644 1125
9 771644 112992 03

9.90 w tym 7% VAT

wiosna 2004
05

- Gangsterka w wielkim mieście
- Przegląd gier rajdowych
- Historia Segi
- Złap Kontakt
- **Ale jaja!**

Vademecum konsolomaniaka

Encyklopedia gier na PlayStation 2

W ŚRODKU PONAD 800 TYTUŁÓW!

POLOWANIE NA... CZŁOWIEKA ?



txt&gfx: hokusai 3003
hooliganv@o2.pl

WIOSNA 2004 nr5



okładka: Beyond Good & Evil (Ubisoft)



Juz po raz piąty mam przyjemność powitać Cię na łamach PORADNIKA EXTREME. Nie będę skromny, jeśli w imieniu naszego zespołu powiem, ze jesteśmy bardzo dumni z tego numeru - chyba najlepszego w historii tegoż kompendium. Nie dosyć, ze po okresie świąt udało nam się zebrać i opisać plejadę znakomitych tytułów, to jeszcze całość uzupełniliśmy pierwszorzędnymi dodatkami. Rubryka "Ale Jaja!" to połączenie extrimowego działu Bugi oraz Kącika Szperacza - od następnego numeru liczymy na Twój support (nagrody czekają, pomyślimy też o rankingu). W "GameParku" mozesz pochwalić się swoimi wiadomościami oraz "piórem", wyżywając się na recenzjach zg(Red.)ioli. Do poduchy przygotowaliśmy ciekawe felietoniki "Świat wg Segi", "Przegląd gier rajdowych" oraz krótką analizę gier gangsterskich, którą spisał nasz redakcyjny bandyta i zwyrodnialec - Myszaq. Na koniec najważniejsze dwie składowe tego numeru. Uwaga! **Encyklopedia wszystkich (i) gier na PlayStation 2**, w której znajdziesz większość potrzebnych informacji o blisko 800 tytułach. Jeśli chcesz wiedzieć coś o grze - na ilu jest graczy, jakie akcesoria wykorzystuje, gdzie znaleźć tipsy/opis/recenzję, sprawdzić kiedy pojawiła się w Europie (czy w ogóle) - zerkaj do naszej Encyklopedii. Druga extra rzecz to **Vademecum konsolomaniaka** - opis kilkunastu najpopularniejszych w naszym kraju konsol do gier, uzupełniony poradami, cenami i naszymi opiniami. Zdajemy sobie sprawę, ze nie każdy z Was jest obcykany w tych sprawach, niektórzy chcieliby pewnie kupić jakąś starszą konsolkę, ale nie bardzo wiedzą jaką, za ile, i jakie możliwości ona posiada. Te i inne informacje podaliśmy Ci na przysłowiowej tacy. Zapraszam do zagłębienia się w treść. Następny numer Poradnika pojawi się jak przyjdzie na to czas, pewnie przed wakacjami. Do tego czasu, będziemy na bieżąco zamieszczać opisy do nowych gier na łamach PSX EXTREME. Zagraj z nami! (Mr.Ściera)

Dokładne solucje
wraz z mapkami i poradami

OPISY

Beyond Good & Evil 18
Broken Sword: 3D 47
Castlevania 52
Final Fantasy X-2 32
Gladius 68
Mario & Luigi: Superstar Saga .. 56
Prince of Persia: SoT 24
Ratchet & Clank 2 64
Tony Hawk's Underground 28

PORADNIA

Pytania i odpowiedzi.
Jeśli masz problem - pisz

04

TIPS & TRICKS ▸ 17

Uzupełnienia i kody do najnowszych gier

W NUMERZE

08 **SUPER LIGA**
Nasza SUPER LIGA to notowania najlepszych gier w poszczególnych gatunkach. To już czwarte notowanie...

79/81 **Przegląd ocen interaktywnych**
Przegląd ocen nowych produkcji.

07 **GamePark #1**
Recenzje Czytelników.

14 **Zlap Kontakt**
Druga edycja wielkiej akcji.

82 **Formuła 1 w wydaniu PlayStation**
Gamera ocenia wszystkie formuły, które pojawiły się na przestrzeni ostatnich lat.

84 **Przegląd gier rajdowych**
Konsolowe rajdy pod młotkiem fachowca.

80 **Gangsterka w wielkim mieście**
Słów kilka na temat GTA i pochodnych.

76 **RETROspekcja**

Świat wg Segi
Historia firmy w ujęciu sprzętowym - czyli od zera do bohatera, a potem znowu do zera.

90 **ENCYKLOPEDIA GIER NA PS2** SUPER!
Wszystko co chcesz na szybko wiedzieć na temat każdej gry na tą platformę.

71 **VADEMECUM KONSOLOMANIAKA** SUPER!
Przewodnik po najpopularniejszych konsolach, starych i nowych, które przy odrobinię szczęścia możesz kupić w Polsce



Poradnia



▶ **Przed Tobą** kolejny zastrzyk odpowiedzi na nurtujące pytanie zdesperowanych Graczy. Może i Ty masz jakiś problem? Nie wiesz jak uruchomić konsolę? Utknąłeś w jakiejś grze? A może chcesz czysto technicznej porady? Poradnie otwarta jest w dzień i w nocy, wystarczy wysłać maile (pleyman@psxextreme.pl), wejść na nasze forum (www.psxextreme.pl/forum), bądź napisać list (adres redakcyjny). Postaraj się opisać tak dokładnie problem, jak to tylko potrafisz, bowiem część pytań po prostu jest dla nas niezrozumiała.
[Play & spółka]

Jak ciągnąć?

"Jak się ściąga jakieś dodatki poprzez system Xbox Live z Internetu?" [Helcio, Opole]

▶ **Wszystkie dodatki** z systemu Xbox Live ściąga się automatycznie, za pomocą właściwej opcji w menu głównym gry. Wszelkie update'y dashboardu, kiedy tylko się pojawią, zostają ściągnięte i zainstalowane przy pierwszym zalogowaniu się do Live. [Mazzi]

Chcieć znaczy móc!

"Bardzo chciałbym mieć PORADNIK EXTREME 01, ale nie wiem do końca, jak go zdobyć!" [Arkadiusz Szerszmidt, Białystok]

▶ **To proste.** Weź do ręki jeden z ostatnich numerów PSX EXTREME i otwórz go na ostatnich stronach. Zamieszczony jest tam blanket, za pomocą którego można zamówić nie tylko prenumeratę czy archiwalia miesięcznika PSX EXTREME, ale także archiwalia PORADNIKa EXTREME (opcji prenumeraty nie ma, z powodu nieregularnego cyklu wydawniczego tegoż kompendium, które wypuszczamy w momencie ukazania się dostatecznej ilości ciekawych gier - co nie zależy od nas). A zatem wypełnij ów blanket (jeśli nie wiesz jak to zrobić, to panie na poczcie Ci pewnie pomogą), pofatyguj się na pocztę i wyślij nam pieniążki. Termin oczekiwania - 2 tygodnie. [Ś]

Rachat...

"Czy aby zdobyć ostatniego Skill Pointa (tzn. wszystkie bronie i wszystkie upgrady, trzeba też kupić te za platinium Bolt? Mowa oczywiście o grze RATCHET AND CLANK 2."
[metalcode, forum PE]

▶ **Nie, ponieważ** za Platinum Bolt nie kupuje się "udoskonaleń" do broni, a jedynie specjalne modyfikacje, jak choćby acid mod czy lock-on mod. [m@jk]

Znowu...

"Mam malutki problem z pierwszym Ratchetem. Otóż nie wiem, gdzie się znajduje złota śrubka na planecie Eudora. Używałem opisu z Waszego pisma, ale i tak nie mogę go znaleźć. Czy możecie DOKŁADNIEJ wyjaśnić miejsce, gdzie znajduje się ten "gold bolt"?"
[red2000, Lębork]

▶ **Zaczynając od miejsca**, w którym wylądujesz, udaj się w prawą stronę, aby dojść do małych schodów. Następnie obróć się w stronę ściany i spójrz z tego miejsca na górę - jak widzisz, śrubka znajduje się na małej półce. Wejdź na jeden stopień i używając Heli-Packa wskocz na górę. [pLaY]

4Gamers leci w...

"Jakieś dwa miesiące temu kupiłem matę do DDR, firmy 4Gamers. Używałem jej głównie z PC, ale dzisiaj zaniosłem ją do kumpla, podpięliśmy do PS2 i... dolna strzałka nie działa! Sytuacja jest jednak trochę bardziej skomplikowana, a mianowicie: sama dolna strzałka działa (tzn. jeśli ją TYLKO naciskam, żadnej innej), ale w momencie, kiedy trzymam np. lewą i chcę wcisnąć dolną, to dolnej nie łapie. Jeśli ktokolwiek zna sołucję na ten problem, byłbym dozgonnie wdzięczny."
[themen, Nowa Ruda]

▶ **Dostaliśmy kilka podobnych listów**, co ciekawe wszystkie opisujące matę tej samej firmy. Prawdopodobnie będziesz musiał złożyć reklamację, ponieważ mata jest po prostu uszkodzona. Przed tym jednak spróbuj dobrze ją rozprostować, jest możliwe, że została za bardzo "pogięta". [pLaY]

Action Replay nowelit

"Mam PS2 i Action Replay 2, ale niestety wczoraj jedna z dodawanych płytek do przystawki przestała mi działać (Do PS2, bo do PSXa hula)! Zamierzałem załadować menu, cały czas lecą napisy. Próbowałem różnych sposobów - i nic! Help!"
[manoo, Gdańsk]

▶ **Prawdopodobnie** coś namieszałeś w ustawieniach, ale istnieje na to lekarstwo. Najpierw pozycz od kogoś taką samą kartę AR2, jak Twoja, a następnie wgraj ją z płytki Menu AR2 powinno normalnie się zabootować - wtedy wyciągnij pożyczoną kartę AR2, włóż swoją, a następnie przejdź do opcji RESET. Potwierdź operację, a po krótkim czasie Twoja karta zostanie sformatowana, przez co wszystkie oryginalne kody zostaną przywrócona, a Ty będziesz mógł normalnie uruchamiać AR2.
[pLaY]

Dlaczego, dlaczego?

"Dlaczego PORADNIK ukazuje się tak rzadko, w dodatku nieregularnie?"
[Mano, Białystok]

▶ **Już nieraz pisaliśmy** o przyczynie tego stanu rzeczy. Termin ukazania się PORADNIKA uzależniony jest od ilości premier nowych i ciekawych tytułów (w które gracie i z którymi macie problemy). PORADNIK EXTREME nie jest nabijaczem kasy, jak niektórzy próbują nam zarzucić, pytając jednocześnie, czemu opisy nie mogą ukazywać się w PSX EXTREME. Miesięcznik nasz ma charakter newsowy - opisy stanowią tylko dodatek, a zmieszczenie większej ich ilości nie byłoby możliwe z przynajmniej kilku powodów. [Ś]

Stary patent działa i tu

"Mam pytanie odnośnie Burnout 2, a mianowicie jak szybko wystartować samochodem przy rozpoczęciu wyścigu?"
[węzyk, Gliwice]

▶ **Sprawa jest prosta:** w momencie odliczania czasu do rozpoczęcia wyścigu musisz chwilkę przytrzymać przycisk odpowiedzialny za hamulec, a następnie za gaz (tuż przed końcem odliczania). [pLaY]

Jak ciągnąć?

"Nie uważam, byście dyskryminowali Xboxa w PSX EXTREME, ale PORADNIK jest chyba tylko dla posiadaczy PS2! To opinia kumpli, którzy mają Xboxa. Mam propozycję: jednego miesiąca róbcie PORADNIK z nastawieniem na PS2, drugiego - na Xboxa. To chyba uczciwe. Jesteście ludźmi o maksymalnie otwartych głowach, więc krytykę konstruktywną traktujcie serio."
[Radak, Włocławek]

▶ **Twoi koledzy** mają pewnie "otwarte głowy", skąd wywietrzały im szare komórki. Nie wiem, czy osobiście zaglądałeś do PORADNIKa, ale puknij w czoło Twoich kumpli, bo bredzą w gorączce. Przeanalizujmy trzy ostatnie numery pod kątem ilości opisów na PS2 i Xboxa:
Poradnik 2 - PS2 7, Xbox 4,
poradnik 3 - PS2 9, Xbox 6,
Poradnik 4 - PS2 6, Xbox 6.
Jeśli taka przewaga jest wg Twoich kolegów przejawem dyskryminacji, to zaczynamy żałować, że poświęcamy tak dużo miejsca konsoli, której nikt oficjalnie w Polsce nie sprzedaje, skoro nawet jej użytkownicy nie potrafią tego faktu docenić. Polak to urodzony maruda. Mam nadzieję, że Ty masz więcej oleju w głowie. [Ś]

Klepanie w Otogi

"Niedawno zacząłem przechodzić OTOGI i mam problem w jednej z pierwszych misji. Gdzie należy sklepać gościa gadającego "None ehall pass"...? Nie jestem w stanie chyba mu nic zrobić, więc pytam, jak go wyeliminować?"
[Jackass, forum PE]

▶ **Kluczem** do zwycięstwa w Otogi jest odpowiednio dopakowana postać - dlatego, jeśli masz problem z jakimś "większym panem" wróć do poprzednich etapów, nabij exp i zrób odpowiednie zakupy w sklepie. Sukces gwarantowany. [M@jk]

Jak?

"Grając w JAK II pokonałem MetalHeads Nest i mam pokazane, że gra jest ukończona na 100%. Jednak usłyszałem od kogoś, że można grę przejść na 124%. Czy jest to możliwe? Jeśli jest to jak?"
[MaTiZ123, Gdańsk]

▶ **"Zwykłe" ukończenia** gry, tj. bez dodatkowych zadań i bonusów, dają na liczniku końcowym 100%. Jednak aby przejść grę na max a (czyli zdobyć ponad 100%), musisz wypełnić dodatkowe "wyzwania", które poukrywane są w specjalnie oznaczonych zakątkach miasta. Za wykonanie dodatkowych "challenge" otrzymujesz kolejne orb`y, te z kolei odblokowują ukryte nagrody (takie jak choćby nieskończona amunicja, czy wielkie głowy bohaterów). [M@jk]

Jak ponownie...

"Grając w JAK II doszedłem do ostatniego bossa, ale nie potrafię go pokonać. Znacie na niego jakiś sposób? Tak się złożyło, że nie mam ani jednego naboju do Peacemakera (stan gry jest tak zapisany, że nie mogę się już cofnąć, tylko od razu jest walka) a Blasterem nie mogę dać rady. Liczę na Waszą pomoc!"
[aimar, forum PE]

▶ **Rzeczywiście** ostatni "szef" może sprawić spory problem w jego destrukcji, jednak wbrew pozorom Peacemaker nie jest konieczny do jego unicestwienia. Boss posiada 3 energie, a zarazem tyle samo faz ataku. Każda faza zatem charakteryzuje się odmienną strategią oraz systemem walki z nim. Przy pierwszym pasku energii nawalaj prosto w głowę potwora i niszcz jak najszybciej jaja (na terenie całej areny), które wypluwa owa bestia, zanim wyklują się z niej małe metal-head`y. W szczególności uważaj na specjalny atak z lasera, który emituje kreatura - akutecznym unikiem jest stosowanie toczenia się po ziemi niczym kula. W drugiej fazie ataku "obcy" zwiększe się lasere, strzelając dwoma promieniami naraz (najlepiej jest biegać wokół boss a i wyczuć odpowiedni moment, kiedy należy "przekulnąć się" w bok, aby uniknąć trafienia z laserów). Uwagę trzeba również zwrócić na nadlatujące ze wszystkich stron metal-head`y (zalecam pozbycie się ich zaraz na początku, co by nie przeszkadzały w dalszej walce). Ostatnia faza walki to w zasadzie ciągła ucieczka - musisz cały czas biegać i sporadycznie obracać się, aby oddać strzał w jego stronę (uważaj, aby stwór nie zbliżył się zbyt blisko). Ponadto stwór niekiedy emanuje potężną falę energii, rozchodzącą się po całym terenie poziomu - wówczas należy podskoczyć w odpowiednim momencie, aby uniknąć obrażeń. Bardzo skuteczne jest korzystanie z "mrocznych mocy Jaka", jednak stosować je należy tylko w ostateczności (ze względu na ich "jednorazowość"). Po kilku próbach dojdziesz do perfekcji i na pewno się uda - Powodzenia! [M@jk]

DC, klawiatura i Soul Calibur

"Mam pytanie o klawiaturę do DC - właściwie jaką gry ona obsługuje (można np. normalnie grać w Soul Calibur?) i do czego jest ona głównie potrzebne w konsoli?"
[Filamon, e-mail]

▶ **Klawiaturę podpina się pod zwykły port pada** i działa ona zwyczajnie, jako dodatkowy kontroler (co za tym idzie, można grać za jej pomocą nawet w Soul Calibur). Znakomicie nadaje się zwłaszcza do "buszowania" po Internecie (+ prowadzenie wygodnych rozmów na IRC u i obsługa skrzynki pocztowej) jeśli chodzi o gry, to najlepiej sprawdza się w rasowych shooter ach FPP takich jak Quake 3, Half-Life czy Unreal Tournament. Niekiedy jest także niezbędna, aby zagrać w daną grę (np. Typing Of The Death lub Neon Genesis Evangelion Rei Breeding Plan).
[M@jk]

Stawy błotrowe i...

"Co trzeba wrzucić do stawu na końcu lasu, gdzie szuka się krasnoludków (tam, gdzie mieszka boss)? Mowa o grze Dark Chronicle."
[Hejas, forum PE]

▶ **Na początku** musisz porozmawiać z krasnalem o ksywce Firbit. Wręcz mu "ugrape

ISSN 1644-1125 INDEX 372129
Wydawca:
Orenda Invest
40-213 Katowice,
ul. Markiefki 33/32
ROK 3 · Numer 1/2004 (5)
Adres Redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329

Redaktor Naczelny:
Przemysław Scierski (Mr. Sciera), sciera@psxextreme.pl
Redakcja:
Tomasz Staron (Star), Jakub Szarleja (KiLu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Marcin Kosman (Kosu), Bartłomiej Zedykowicz (ping), Michał Mazur (Mazzi), Maciej Zmuda-Adamski (Kali), Artur Salwarowski (Mutti), Artur Władarczyk (Skiva), J&J Zagdańscy, Łukasz Szewczyk (Loser), Tomasz Nowrot (Tarba), Tomasz Kozioł (HIV), Przemysław Małecki (M@jk), Wojciech Pawlak (Cox), Marcin Chwała (Hauwa), Turi

Projekt graficzny i DTP
Przemysław i Magdalena Scierscy
Przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk i Mariusz Wawrzyk
Korekta tekstów
Aneta Majdura
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Kujat)

Numery archiwalne:
Aneta Majdura
aneta@psxextreme.pl
Dyżury:
wtorek godz. 13-15, czwartek 9-11
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329
Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329

Druk: Elanders Polska
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Piła

juice", a wtedy on zrewanzuje się, dając Ci wędkę. Kiedy poprosisz go o przynętę dostaniesz kilka "mimi". Czas na zabawę w rybaka - musisz złowić rybę "Prinscleen", a następnie udać się prosto przed siebie, e omijając ogromne jezioro w końcu spotkasz "Master Utan". Pogadaj z małpą, po czym wróć nad wielkie jezioro, skorzystaj z "posion apple" i zarzuć wędkę. Dalej powinieneś już sobie poradzić sam. [pLaY]

Metrix

"Gram w Enter the Matrix i mam problem z etapem "Secret Passage". Idę sobie korytarzem a tu się nagle zawala się podłoga, a ja spadam niżej do jakiejś nory, z której nie potrafię się wydostać. Z pewnością jest tu jakieś tajne przejście, jak wskazuje nazwa poziomu, ale nie mogę go odnaleźć. Pomóżcie, bo znów odłożę grę na półkę i chyba nigdy jej nie przejdę."

[LooKaZ, Przeworsk]

▶ **Dobrze myślisz** - jest tu mały haczyk, ale nie trudno go wychwycić. Po prostu musisz wejść po gęsto zabitej dechami ścianie, wykorzystując ją jako swoistą drabinę. [pLaY]

Standardowy problem

"Zacią łem się w ICO - kawałek za wiatrakiem. Miejsce, gdzie jest kanał wypełniony wodą, z którego można wyjść dwoma wyjściami. W każdym z nich jest brama, którą otwiera się stając w odpowiednim miejscu (na kamieniu). Wiem, że muszę wejść na górę, problem sprawia mi Yorda - co mam zrobić?" [Chory, GDPE]

▶ **Wielu Czytelników** zacina się w tym samym miejscu. Druga bramka to swojego rodzaju atrapa - musisz otworzyć pierwszą i wprowadzić Yorda po czym spokojnie wciągnąć ją na górę przez otwór. [pLaY]

Komentator nie umie czytać

"Jak odblokować opcję "Call Name" w PES2? Chodzi mi o to, żeby komentatorzy czytali prawdziwe nazwy klubów. Co należy zrobić?" [LooKaZ, Przeworsk]

▶ **Aby odblokować** opcję "Call Name", należy wygrać Konami Umbro Cup dowolną drużyną klubową. [pLaY]

Majtex raz jeszcze

"Mam problem z Matrixem. Jestem w misji "Ice and Corrupt", doszedłem do momentu, gdy moi koledzy stoją nad wielkim "obracającym się czymś"). Wyskakuje mi napis, że muszę coś zniszczyć. Tylko co?" [Piotrek, GDPE]

▶ **Należy zniszczyć** wystające "segmenty" u stóp kręcącego się wałka. W tym celu nie memuj ładunków wybuchowych, bowiem wystarczy strzelać do nich z widoku FPP. [pLaY]

...i znowu

"Mam problemik z grą Enter The Matrix. Gdy lecę samolotem, pojawia się agent, z którym mam walczyć. Najpierw otwieram tylnie drzwi, a potem, gdy chcę wyskoczyć, odpycha mnie jakaś siła - co mam zrobić?" [Kazik, GDPE]

▶ **Musisz wywalić agenta** z samolotu, a ujrzysz wstawkę i Niobe sama wyskoczy. [pLaY]

Akurat nie trzeba

"Żeby grać na PS2 w trybie on-line, trzeba płacić miesięcznie jakiś abonament? Jeżeli tak, to jak, gdzie i ile się płaci?" [CRASH, Lubań]

▶ **Na razie** jest tylko jedna taka gra. Chodzi o EVERQUEST ONLINE ADVENTURES oraz jej późniejszy dodatek EVERQUEST ONLINE ADVENTURES FRONTIERS. Obie produkcje powstały na bazie komputerowego hitu Everquest, który okazał się jednym z najciekawszych projektów on-line na PC (1999), a trafiły do amerykańskich sklepów odpowiednio w lutym oraz grudniu 2003. Pierwszy miesiąc rozgrywki w Internecie jest bezpłatny, natomiast za każdy kolejny trzeba zapłacić niespełna 10$, czyli poniżej 40 zł (opcja abonamentowa na trzy, sześć lub dwanaście miesięcy; płacisz z góry 30, 60 lub 120$). Opłat można dokonać na dwa sposoby. Elektronicznie, nie wychodząc z domu, za pomocą karty kredytowej - to raz. Drugą możliwością jest wykupienie tzw. pre-paida. Podobnie jak w telefonach komórkowych "na kartę" - kupujesz odpowiedni kupon, wprowadzasz zapisany tam kod podczas logowania się na serwerach i... gotowe. [shl]

NA

"Mam problem z Network Adapter do PS2, który został zakupiony w Anglii. Posiadam stałkę, łącząc się z internetem przez kablówkę. Problem jest w tym, że po prostu nie mogę się połączyć. Jeżeli wszystko ustawiam na "auto", to jest napisane, że nie może nawiązać połączenia z netem. Jeżeli wpisze obojętnie jakie IP to nawiązuję kontakt, ale później wyskakuje błąd DNS i pokazuje IP, które wpisałem. Połączenie wygląda następująco: PS2-->NA-->Coble Modem Webstar----->sieci do kabli do neta... Help!"

[dante_id, Olsztyn]

▶ **Do każdego** zestawu dołączana jest płytka o nazwie Start-Up Disc, przeznaczona do konfiguracji ustawień sieci. Ustawienia zapisujesz na karcie pamięci (tylko raz!). Odpal płytkę i kolejno wpisz swój wybrany, dowolny identyfikator oraz dwukrotnie hasło. Następnie wchodzisz w ustawienia ISP SETUP, wpisujesz imię, nazwisko, datę urodzenia i adres e-mail. Nie musisz podawać prawdziwych danych, proces rejestracji nie jest tak naprawdę do niczego potrzebny. Dalej wpisujesz nazwę dla tworzonych własnie ustawień i... Teraz najważniejsze - wykrycie ustawień sieci. Wybierz opcję Automatic Settings. W większości przypadków system automatycznie pobiera IP, DNS i całą resztę od razu loguje się na serwer. Jeśli dalej nie chce się zalogować, wpisz ustawienia ręcznie, wybierając opcję Menuel Settings. W takim przypadku informacje o kolejnych pięciu adresach udzielić ma obowiązek Twój dostawca Internetu (sieć kablowa) - po uzyskaniu wstukaj je w odpowiednie miejsca. Aha, jeśli na ustawieniach automatycznych konsola poprosi o wpisanie loginu i hasła (USER ID oraz PASSWORD), musisz wówczas wprowadzić login oraz hasło podane przez dostawcę internetowego (ponownie Twoja kablówka). Ustawienia sieci można też wprowadzić i zapamiętać bezpośrednio w grach, opcję taką mają SOCOM, TWB O czy MIDNIGHT CLUB 2. [shl]

GBA i AGT

"Mam problem z Advance GT. Od dłuższego sposobu szukam sposobu na zdobycie niektórych "dopałek" i dochodzę do wniosku, że mam do czynienia z bugiem, bo chyba nie da się ich zdobyć!"

[Rafał, Tomaszów Mazowiecki]

▶ **Przyznaję**, że sam zastanawiałem się o co chodzi, jakby, grając w AGT. Rozwiązanie jest banalne - jeżeli zdobędziesz samą furę ze pierwsze miejsca, znaczy to, że część tuningową otrzymuje się za drugą pozycję na podium! Dziwne, ale prawdziwe! Oczywiście nie za wszystkie drugie miejsca dostaje się bonus - te występują w częstotliwości "co drugi wyścig" - sorry, że tak ogólnikowo, ale gra ma swoje lata, a pamięć jest ulotna. [loser]

Się czyta, się wie

"W Colin McRae Rally 04 w polu obrotomierza są dwie dziwne lampki. Po co?" [Dziodaj, Szczytno]

▶ **Widocznie nie czytał** Pan opisu CMR04, który pojawił się w PORADNIKU 04. Niemniej jednak spieszę z wyjaśnieniem - owe punkty świetlne ostrzegają przed zbyt wysoką temperaturą oleju i cieczy chłodzącej oraz (żółta) oznaczają fakt generowania przez turbo najwyższego ciśnienia. Po ludzku - jeżeli w coś przydzwonisz przednią częścią rajdówki, co zazwyczaj równe się uszkodzeniu chłodnicy wody i oleju, zapalą się diody od wody i oleju. Oznacza to dokładnie tyle, że możesz szarżować przez 20-30 sekund. W przypadku przedłużenia tego okresu czasu silnik zgaśnie, a Ty stracisz dobre kilkanaście sekund. Żółta lampka jest jak najbardziej mile widziana - oznacza, że na koła przenoszony jest olbrzymi moment obrotowy, gwarantujący solidne przyspieszenie. Z usług tej lampki można skorzystać poruszając się na sypkich nawierzchniach - śnieg, lód, błoto. Stojąc na starcie, tudzież wygrzebując się z rowu/zaspy powinieneś dodawać gazu z umiarem - tak, by nie zapalała się lampka. Pozwala to ograniczyć "mielenie" kołami, co przekłada się na zysk czasowy, nie da się ukryć, że tekle kombinowanie wymaga sporo wyczucia i wyobraźni czasoprzestrzennej, hehe. [loser]

Odkrywanie fur

"Jak odblokowywać w serii GT fury, które dostajemy za wygranie wyścigu? Pytam, bo po prostu nie mogę niektórych zdobyć, innych zaś mam już w bród." [Tegmaster, mail]

▶ **Pewnie sami** developerzy nie są tego pewni ;) Z własnego doświadczenia wiem, że zdobycie niektórych pojazdów, szczególnie wyróżniających się osiągami jest dosyć trudne. Mnie udało się upolować wszystkie, więc chyba opracowałem dobry sposób. Jeżeli oczekiwanego samochodu nie zdobędziesz za pierwszym razem, a w wyścigu jedziesz po raz pierwszy, wystartuj ponownie. Musisz sprawdzić w opisie gry, ile samochodów można łyknąć za wygranie wyścigu. Jeżeli są dwa, za drugim razem powinieneś wygrać cudo, na które ostrzysz sobie pazurki. Jeżeli to się nie udało i masz dwa razy tan sam wózek, za trzecim razem wystartuj samochodem tej samej marki, co oczekiwana nagroda, najlepiej, jeżeli będzie to ten sam model - najprawdopodobniej zwiększa to szansę na sukces. [loser]

Systemy w GT3

"Do czego służą systemy TCS i ASM w GT3?"

[TRD2000, mail]

▶ **TCS odpowiada za** ograniczanie buksowania kół, co ma miejsce głównie w momencie ostrego startu. System usiłuje się również przy mocnym dodaniu gazu w zakręcie, nie pozwalając samochodowi "puścić" bączka,) Polecam go włączyć w samochodach przednio i tylno-napędowych, które po dodaniu gazu zazwyczaj "mielą" asfalt, zamiast przyspieszać. W 4x4 nie jest to aż tak konieczne. ASM odpowiada z kolei za utrzymywanie samochodu w ryzach podczas pokonywania zakrętów. Zapobiega niekontrolowanemu zarzucaniu tyłem. Niestety sprzyja to podsterowności - czyli samochód słabiej skręca. Stosowanie w RWD jest całkiem sensowne, w reszcie raczej nie... [loser]

KONKURS ROZSTRZYGNIĘTY!



Na zaledwie kilkadziesiąt kartek z odpowiedziami (w PSX EXTREME na podobny konkurs przyszło kilkaset!), **tylko dwóm osobom** udało się rozwiązać to zadanie prawidłowo. Główną nagrodę, kierownicę Saitek do konsoli Xbox otrzymuje **Sylwester Sowa z Bielawy**, zaś grę MGS2 **Paweł Wojdak z Warszawy!** Wielkie gratulacje dla Was!

Nagrody ufundowała firma KARUMA (dystrybutor produktów firmy Saitek).

Oto prawidłowa odpowiedź: D1, B5 i D5.

Fury: A1-B3 (A.Combat 04), B1-A5 (A.Wars), C1-A3 (DOA3), E1-B4 (MGS), A2-D3 (C.Taxi), B2-D4 (GTA), C2-E5 (Ico), D2-C4 (DMC), E2-E5 (TSplitters2), C3-A4 (FFX), E3-E4 (Zelda WW)

A taki gość powiedział...

"Jak zagrać na dwóch telewizorach w grę na dwóch graczy? Jak gram z bratem w jakieś wyścigi, to mnie już denerwuje ten przedzielony ekran! Nie wiecie jak się przypadkiem robi to coś, żeby grać na dwa telewizory? Taki gość na giełdzie



mi powiedział, że muszę mieć dwie konsole! Co on głupi, ja Richi Rich jestem? Pomocy!"
[DK209, e-mail]

▶ **Chyba** będziesz musiał uśmiechnąć się do wujka zza granicy, bo "gość z giełdy" mówił Ci prawdę (o dziwo, hehe!). Po pierwsze i najważniejsze oprócz dwóch konsol i telewizorów, potrzebujesz także dwóch kopii gry (choć są różne "sztuczki', aby grać tylko na jednej) oraz kabla iLink, łączącego dwie konsole. Po drugie i ostatnie nie wszystkie gry obsługują tę opcję, ba! jest ich BARDZO MAŁO. A już w szczególności gier wyścigowych. Nie napisałeś także, jaką grę masz na myśli, jeżeli jednak jest to Gran Tunsmo 3, to zabawy będziesz miał po pachy! Polecam także zerknąć do Encyklopedii gier na PS2, która została zamieszczona w bieżącym numerze. Masz tam wyszczególnione wszystkie gry, które obsługują taką opcję. [pLaY]

Tylko nie do cholery

"Gdzie, do jasnej cholery, jest ukryte laboratorium w FFIX? Proszę, pomóżcie!"
[VuLcAnO, Ruda Śląska]

▶ **Owo ukryte laboratorium,** czy raczej Legendarny Synthesis Shop, znajduje się w Memoria (ostatni labirynt) w zalanej wodą sekcji, zaś aby zagadać i pokonać w walce) prowadzącego je Hadesa, należy zbadać (kilkając do skutku) prawą stronę pomieszczenia. [Star]

Ta se werbuj synu

"Czy zwerbowanie wszystkich postaci w Suikodenie 3 coś daje?" [mastersash, Oświęcim]

▶ **Tak,** pozwala na uruchomienie questu Luca i poznanie opowieści z innej perspektywy. Aby stało się to możliwe należy mieć zwerbowane 104 postacie przed ostatnią strategiczną bitwą.[Star]

FFX problem

"Chciałem w FFX kupić Clear Spheres od gościa prowadzącego Monster Arenę, lecz on nie ma czegoś takiego. O co chodzi?"

▶ **Clear Spheras** pojawiają się na liście dopiero po odblokowaniu Ultima Buster na Aranie, czyli po złapaniu przynajmniej 5 stworów z każdego typu. [Star]

Poczciwy Chrono...

"Mam problem z grą CHRONO TRIGGER, a mianowicie nie mogę wskrzesić głównego bohatera, gdyż potrzebuję jego klona. Gdzie go zdobyć?"

▶ **Klona Chrono** można wygrać w jednym z konkursów w Tent of Horrors na festiwalu w 1000 AD. [Star]

Wyższy stopień najlepiej domurowość

"Jak po przejściu gry STAR OCEAN TSS włączyć wyższy stopień trudności?"

▶ **Należy zebrać** odpowiednią ilość głosów (czyli odzywek bohaterów i przeciwników w czasie walki) w Voice Collection, co najczęściej wymaga dwukrotnego ukończenie gry (by przyłączyć i usłyszeć inne postacie). [Star]

Sem sobie poszukaj

"Podajcie tytuły godne uwagi na grę przez MultiTap a także najlepszą giereczkę na pistolet, oczywiście do PS2!" [Krzychoo, e-mail]

▶ **Na wszystkie** te pytanie znajdziesz odpowiedzi wgłębiając się w Encyklopedię gier na PS2, jaką przygotowaliśmy w tym numerze. [pLaY]

KILu CI wyjeśni

Do czego służy opcja Diagnostic w PS2 i kiedy powinno się jej używać?" [mastersash, Oświęcim]

▶ **Opcji tej** powinieneś użyć, gdy zauważysz, że konsola ma problemy z odczytem płyt, a więc wydaje dziwne dźwięki, "klatkuje" podczas odtwarzanie filmu, czy też w ogóle nie rozpoznaje włożonego dysku, co jak się okazuje wcale nie musi świadczyć o awarii czytnika. Po uaktywnieniu Diagnosis, włożeniu płytki i powrocie do głównego menu konsola nie tylko próbuje rozpoznać nośnik, ale też wykonuje coś w rodzaju autokalibracji, co w niektórych sytuacjach pozwala na odtworzenie nawet mocno porysowanych, niedokładnie wykonanych (niektóre filmy dołączone do gazet) dysków. Niestety, po resecie konsola powraca do ustawień fabrycznych, więc jeśli podobne problemy się powtarzają, a Ty nie masz gwarancji, lepszym sposobem na poradzenie sobie z nimi jest rozebranie PS2 i dokładne wyczyszczenie czytnika i samej soczewki powietrzem w sprayu (bez nośnika), w ostateczności wacikiem do uszu. [kilu]

A co ne to twoje kobieta?

"Wysiedły mi wibracje, prawdopodobnie z winy konsoli (PSX). Gdy popiączam joypada do drugiej konsoli wibracje działają! Co się stało i jak to naprawić?" [Wujaszek_JJ, Wrocław]

▶ **Większość** PSX-owych akcesoriów zasilana jest z portu joypada napięciem 3,3V. Dual Shock potrzebuje dodatkowo napięcia 9V, wprawiającego w ruch silniczki odpowiadające za wibrację. Prawdopodobnie w wyniku przeciążenia (nieoryginalny pad, karta pamięci?) przepalił się jeden z bezpieczników zabezpieczających porty konsoli przed przepięciami i zwarciami, która mogłyby uszkodzić elektronikę PSX-a. Owy element oznaczony na płycie głównej symbolem PS-xxx (xxx = trzy cyfry) można zastąpić zworką, grozi to jednak poważniejszym uszkodzeniem konsoli. Lepiej udać się do serwisu, gdzie usterka zostanie (a przynajmniej powinne zostać) usunięta w profesjonalny sposób. Warto dodać, że problem ten dotyczy głównie modelu SCPH9002. [kilu]

Strzelaj, facet...

"Mam zamiar kupić pistolet do PS2 i w związku z tym mam kilka pytań
1) Praktycznie wszędzie widzę pozytywne recenzje gnata Guncon 2. Czy naprawdę jest on tak dobry i warto go kupić? Czy posiada on celownik laserowy?
2) Jak to jest z kompatybilnością - gdzieś wyczytałem, że Guncon 2 będzie działać z większością gier na PS2, za to nie półdą z nim gierki na PSX (odpalone na PS2). Czy to prawda? Czy w takim razie lepiej poszukać gnata z przełącznikiem trybów Guncon 1/ Guncon 2? Jaki pistolet zapewni mi 100% kompatybilność, żebym mógł sobie bezproblemowo pykać we wszystkie "celowniczki"?" [Andrzej, forum PE]

▶ **1) Guncon 2** jest oficjalnym produktem Namco, co gwarantuje najwyższą jakość wykonania i precyzję działania. Współpracuje on z większością standardowych telewizorów kineskopowych (z projekcyjnymi, plazmowymi i LCD nie działa), w tym z odbiornikami 100Hz (niestety nie ze wszystkimi - zależy to m.in. od "poprawiaczy" obrazu, w jakie wyposażony jest TV). W przypadku produktów firm trzecich otrzymujemy często pistolet tańszy i lepiej wyposażony (wibracje, auto fira czy wspomniany - moim zdaniem nieprzydatny - celownik laserowy), niestety często gorzej wykonany (czego niestety nie da się sprawdzić, gdy zakupu dokonujemy w sklepie wysyłkowym). Z reguły jednak guny takie są dobrą alternatywą dla drogiego produktu Namco, szczególnie, jeśli ich producentem jest w miarę znana firma (np. 4Gamers/BigBen, Blaze, Logic3...). W przypadku takich akcesoriów jakość idzie w parze z ceną.

▶ **2) Rzeczywiście,** podłączany przez port USB Guncon 2 nie będzie współpracować z grami na Szaraka. Lista "celowniczków" na PS2 jest dość długa (Endgame, Police 911, trzy części Gun Survivor 2, osadzone w realiach serii Resident Evil i Dino Crisis, Virtual Cop Rebirth, Time Crisis 2, a także dwa tytuły współpracujące wyłącznie z Gunconem 2 i produktami kompatybilnymi - Vampire Night i Time Crisis 3). Na PSX było ich jednak kilkukrotnie więcej, dlatego moim zdaniem warto się zainteresować pistoletami z przełącznikiem ew. kompatybilnymi z Gunconem 1, z którymi teoretycznie działać nie będą jedynie dwa wymienione wyżej tytuły. [kilu]

A słuch chcesz stracić?

"Chciałbym kupić sobie jakiś fajny zestaw głośników, jednak nie wiem co wybrać. Czy opłaca się zbierać na coś z dekoderem Dolby Pro Logic, czy może lepiej kupić zwykłe 5.1? Napiszcie mi jaki wybór byłby najlepszy. No i cena w granicach możliwości, czyli nie więcej niż 700 - 800zł." [Yaxa, forum PE]

▶ **Współczesne** konsole potrafią generować dźwięk przestrzenny w najnowszych standardach, wysyłany jest on jednak w postaci zakodowanej, odpowiedni dekoder (np. wbudowany w amplituner) jest więc niezbędny. PS2, jako najstarszy z Next-Genów, w grach obsługuje przestarzały już nieco dźwięk Pro Logic (kanały: lewy, prawy, centralny, kanał surround i subwoofer), rzadziej Pro Logic II (pełne 5.1), w kilku przypadkach (np. GTA Vice City, niektóra gry EA Big) DTS 4.0. Gry na Xboxa natomiast korzystają z reguły z cyfrowego dźwięku przestrzennego w systemie Dolby Digital 5.1. Filmy na DVD w przypadku obu konsol odtwarzane są w Dolby Digital (także rozszerzonym) lub DTS. Dźwięk w systemie Dolby Pro Logic przesyłany może być w sposób analogowy (przewodami chinch), jednak bez wbudowanego w zestaw audio-dekodera odtwarzany on będzie jako zwykłe dwukanałowe stereo. W przypadku Pro Logic nie ma zresztą mowy o pozycjonowaniu dźwięku, gdyż sygnał surround generowany jest tu z dźwięku stereo (nieco inaczej jest jedynie w przypadku nowszego Dolby Pro Logic II). Najnowsze systemy (DD, DTS) w pełni korzystają z możliwości oferowanych przez zestawy 5.1, wymagają one jednak połączenia cyfrowego (przewod optyczny lub współosiowy, czyli coaxial) i oczywiście również odpowiedniego dekodera. Jaki zestaw wybrać? Do PS2 i GCN najodpowiedniejsze będą analogowe dekodery Pro Logic (ew. (niestety znacznie droższe) Pro Logic II. Posiadacze Xboxa powinni zainwestować w zestaw wyposażony w dekoder Dolby Digital 5.1 i wejścia optyczne (choć dorobienie do Xboxa cyfrowego wyjścia współosiowego jest niezwykle proste i sprowadza się do umieszczenia w obudowie odpowiedniego gniazda oraz dolutowania dwóch przewodów). W chwili obecnej można kupić tanie, bo kosztujące 100-300 zł zestawy reklamowane jako "5.1", nie są one jednak wyposażone w dekoder, więc po podłączeniu do konsoli generować będą jedynie dwukanałowy dźwięk stereo (który jednak, dzięki odpowiedniej konstrukcji wzmacniacza może być emitowany ze wszystkich 5 głośników - nie będzie to jednak dźwięk przestrzenny!). Ostatnio popularne stają się też tanie zestawy kina domowego, składające się z odtwarzacza DVD z dekoderem i głośników. Niestety bardzo rzadko wyposażone są one w wejścia optyczne lub współosiowe, o Dolby Digital czy DTS z konsoli nie ma więc w ich przypadku mowy. [kilu]

"To se nede"

"Mam problemik: chcę podłączyć PS2 do wieży za pomocą kabla optycznego, tylko że moja wieża takowego wejścia nie posiada. Czy są jakieś przejściówki na czincze?"
[Norm, Gdańsk]

▶ **Niestety,** dźwięk cyfrowy można konwertować jedynie z postaci elektrycznej (przewód współosiowy) na sygnał świetlny (światłowod) i odwrotnie. Przejściówka, o której mówisz nie istnieje, jedynym wyjściem byłoby zastąpienie wieży wyposażonym w odpowiednie dekodery amplitunerem, do którego podłączyłbyś swoje głośniki. Jako posiadacz PS2 niewiele jednak tracisz - większość gier na tą konsolę obsługuje dźwięk w systemie Dolby Pro Logic a ten przesyłać można w postaci analogowej, "po chinchu". Kabel optyczny wymagany jest jedynie w przypadku dźwięku DD/DTS (na PS2 korzystają z nich praktycznie tylko filmy na DVD), a tego z kolei nie zdekodowałaby Twoja wieża. [kilu]

Najlepsze wiatraki są w Holandii

"Mam zamiar wymienić wiatraczek w Xboxie (v.1.2) tylko nie wiem, jaki tam się mieści, no i który będzie ciszej chodził, niż ten oryginalny! Najlepiej proszę podać jakiś model lub nazwę firmy." [mertig, Słupsk]

▶ **Wiatraczek** zamontowany w Xboxie hałasuje, gdyż musi przepompować duże ilości powietrza. Jego wymiana na inny niewiele zmieni (wiatrak zastosowany w konsoli, to wysokiej jakości produkt wyposażony w łożysko), może natomiast skończyć się uszkodzeniem konsoli, gdy okaże się, że wydajność użytego przez Ciebie wentylatora jest zbyt mała. Lepszym sposobem na obniżenie generowanego przez konsolę szumu jest użycie odpowiednio zmodyfikowanego biosu lub dashboardu (np. UnleashX) - najnowsze wersje tychże pozwalają nie tylko na sprawdzanie temperatury chipsetu, procesora i twardego dysku, ale też (przynajmniej teoretycznie) regulację prędkości obrotowej wiatraczka. Wracając do Twojego pytania - wentylatorek w Xb ma wymiary (w przybliżeniu) 70x70x20mm, a zasilany jest napięciem 12V. [kilu]

Emu ne tory? Szkoda plete...

"Czy kiedyś powstaną na PS2 emulatory kultowych gier znanych z automatów?"
[Zakręcony, ???]

▶ **Kiedyś** - być może, w chwili obecnej jednak jedynym emulatorem maszyn arcade dostępnym na PS2 jest MAME, konwersja PeCetowej aplikacji o tej samej nazwie. Program powstał blisko dwa lata temu i od tego czasu nie jest rozwijany. Jako że do czynienia mamy z bardzo wczesną jego wersją, szybkość działania jest mierna (brak optymalizacji) - w miarę płynnie działają jedynie gry z lat 80. Znacznie lepiej wygląda sytuacja w przypadku emulatorów starszych konsol i komputerów. Na PS2 dostępnych jest kilkanaście programów, pozwalających na uruchamianie gier z maszyn 8- i 16-bitowych, w tym NES-a, SNES-a, Sega MegeDrive, Colecovision, C64, Spectruma i kilku nieco bardziej egzotycznych platform. Emulatory dla PlayStation 2 znajdziesz np. na anglojęzycznej stronie http://ps2.consolevision.com/. [kilu]

A co chcesz z nim robic....?

Czy opłaca się kupić kartę Flash do GBA? Czy umożliwia ona cokolwiek, poza graniem w romy z netu? Co myślisz o kamerze do GBA?

▶ **Możliwości oferowane** przez kartę flash są bardzo duże, duża jest jednak też jej cena. Czy się opłaca? Wszystko zależy od tego, jak zamierzasz ją wykorzystywać. Nie da się ukryć, że podstawowym przeznaczeniem zestawów flash jest okradanie dystrybutorów. Na szczęście dla tych ostatnich w chwili obecnej nie jest to taka prosta sprawa, gdyż Nintendo, widząc zagrożenie ze strony amatorów darmowego oprogramowania, zaczęło stosować triki często uniemożliwiające poprawną pracę tak zgranych romów. Prawdziwe możliwości zestawów flash ujawniają się dopiero po zapoznaniu się z dostępnym w internecie oprogramowaniem, czyniącym z naszej konsolki niemistekę palmtopa. Dzięki odpowiednim aplikacjom można odtwarzać na GBA krótkie filmy, przeglądać zdjęcia, słuchać muzyki czy otwierać pliki tekstowe (e-booki, ściągi na klasówkę...). Ambitniejsi znajdą w Sieci darmowe zestawy, umożliwiające samodzielne pisanie, a następnie testowanie aplikacji, w tym gier. A co na deser? Tworzone przez zapaleńców dema scenowe, pełne efektów, którymi nie powstydziłyby się konsole stacjonarne i... emulatory! W chwili obecnej GBA pozwala na emulowanie kilku popularnych, klasycznych platform, w tym 8-bitowych komputerów (ZX Spectrum) i konsol (Pegasus!). Czy warto? Jeśli masz już GBA - tak. W przeciwnym razie zastanów się, czy nie lepiej zainwestować w znacznie bardziej uniwersalnego i silniejszego niż konsolka Nintendo palmtopa lub N-Gage, do którego programator nie jest potrzebny, wystarczy karta MMC.
Jeśli zaś chodzi o kamerę, zdecydowanie odradzam. Przede wszystkim ow wynalazek jest w stanie zapisywać jedynie statyczne obrazy (nie filmy) w "oszałamiającej" rozdzielczości 640x480. Co gorsza, zdjęcie mają akceptowalną (biorąc pod uwagę cenę) jakość wyłącznie w aytiacji, gdy fotografowana scena oświetlona jest silnym, naturalnym światłem (blask żarówki sprawia, iż kolory stają się przekłamane), nie zawiera też mocno kontrastujących elementów. Podobnie jest z przygotowanymi z myślą o GBA playerami MP3 - owszem, odtwarzają one muzykę, jednak porównywanie ich do normalnych odtwarzaczy mija się z celem. Znacznie większe pole do popisu mają tu nowoczesne komórki, które często wyposażone są nie tylko w porządny player MP3 (N-Gage), ale też radio i prostą kamerkę (niestety tutaj jakość jest równie niska, co w przypadku aparatów do GBA, można ją porównać do najprostszych pecetowych kamerek internetowych). GBA od samego początku miało być "tylko" konsolą i w tej roli sprawdza się najlepiej. [kilu]

GAME PARK

czyli lekcja pokory dla zg(Red.)zioli



Witajcie w pierwszej edycji Waszej rubryki - GamePark. Niestety, wielu z Was nie zrozumiało do końca jej założeń i podesłało teksty, które nie wnosiły nic nowego do tematu, a jedynie powielały przedstawione przez nas już fakty i myśli. Na takie teksty nie mamy miejsca. Założenia GameParku jasno mówiły, że Wasze "recenzje" mają w wyraźny sposób kontrować naszą opinię, doszukiwać się niejasności, wytykać błędy, a przede wszystkim przedstawiać swoje zapatrywanie na dany tytuł. Tekst taki ma spełniać rolę "sprostowania" wykazywać Czytelnikom, że nasze recenzje z jakiegoś powodu nie spodobałe się Wam, a co za tym stoi, gra jest wg Waszego mniemania lepsza/gorsza niż to przedstawiliśmy na łamach PSX EXTREME. Nieodzowne w takim przypadku jest wnikliwe prześledzenie naszych recenzji i skonfrontowanie ich ze swoimi odczuciami. Jedynymi osobami, które zrobiły to w 100% prawidłowo, są ComCo oraz Mika, którzy w negrodę otrzymują od nas gry MGS2. Bierzcie z nich przykład. Na kolejną porcję Waszych tekstów czekamy do 1 maja. Ślijcie listy z dopiskiem PORADNIK EXTREME-GAMEPARK (adres w stopce na str. 4) lub maile na adres sciera@psxextreme.pl. Możecie pisać zarówno o nowych, jak i nieco starszych grach. GAME PARK to znakomita okazja, żeby pochwalić się warsztatem pisarskim oraz swoją wiedzą na temat gier. Przyszli recenzenci - do dzieła! [Ś]

Korzystając z okazji, chcielibyśmy Wam przypomnieć naszą interpretację ocen. Mówi się, że najprostsze rozwiązanie są najlepsze - teką też dewizą kierujemy się przy ocenie. Spójrzcie:

10 Grze nie można zarzucić żadnego większego błędu czy niedopatrzenia, jest najlepsza w swoim gatunku a dodatkowo na tyle uniwersalna, żeby większość graczy mogła się przy niej dobrze bawić. Decyzje o przyznaniu tej oceny zg(Red.)zi podejmują w drodze głosowania, po tym, jak recenzent zasygnalizuje możliwość jej przyznania.

9 Rewelacja, hit. Będziemy o tej grze długo pamiętać. Na pewno pojawi się w nominacjach do najlepszych gier roku. Typowy "must have" dla wielbicieli danego gatunku.

8 Bardzo dobra gra. Nie będziecie żałować wydanych na nią pieniędzy.

7 Gra dobra. Można pomyśleć o jej kupnie.

6 Gra tylko ponadprzeciętna - take do pograna u kolegi albo wypożyczenia.

5 Jak sama liczba wskazuje - średniak.

4 Gra poniżej średniej.

3 Słaba gra.

2 Gra bardzo słaba.

1 Dno totalne. Warto zobaczyć, jak nie należy robić gier.

FIFA 2004 — PS2



Bawienie się w obrońcę "uciśnionego Kosa" nie ma sensu. Patent z ostro reklamowaną "grą bez piłki" tak go podjarał, że niestety siadł do pisania recki z klapkami na oczach. Gadkę o przyrównaniu FIFY 2004 do PES3 można spokojnie włożyć pomiędzy półkę z poradnikami mistrzkowicza i nauki rosyjskiego dla dzieci do lat 3. Kroku milowego pomiędzy kolejnymi edycjami "Fifki" jak nie było, tak nie ma - owszem, motyw z urywaniem się obrońcom daję radę, jednak do złożonej gry kombinacyjnej rodem z PES3 sporo jeszcze brakuje. Reszta elementów została poddana standardowym "corocznym usprawnieniom" - lepsze tekstury, fajna muzyka, piłka (zbyt)nio nie klei się nogi zawodnika, i do widzenia. In plus trzeba jednak zaliczyć oryginalne składy stadiony bajery - opcja edytowania używana jest (przynajmniej na początku) sporadycznie, chociaż wersja 2005 może zostać zostanie pozbawiana tego pozytywu (Oli Kahn działa w sądzie). Czteroma słowami: grać na własną odpowiedzialność! [ComCo]

Ocena: 6+ — EXTREME 8-

7 | 8 | 6

+ gra bez piłki, oryginalne składy
− coroczne "usprawnienia"

Sphinx and the Cursed Mummy — PS2

Nie mogę się zgodzić z opinią HIVa na temat gry SPHINX. Fabuła zupełnie nie jest banalna, bo sięga znacznie dalej niż "odzyskaj miecz Blade of Osiris" - zdobywamy go już na pierwszym "poziomie"! Pisząc, że zagadki są sztampowe, HIV pokazał, że sam nie wie czego już oczekiwać od puzzli - zagadki bowiem są innowacyjne! Nie w każdej grze TRZEBA podpalać mumię, elektryzować ją, dzielić na trzy części, czy nawet spłaszczać w cieniutką postać, co jest niezbędne do przechodzenia dalej! Nie wykryłem tutaj także dużej dawki humoru, o którym HIV tak kwiczał. Albo ja jestem smutasem, albo HIVa cieszy nawet "mrugnięcie" palcem (na pewno to drugie). Polecam wszystkim miłośnikom platformówek (przygodówek?), bo Sphinx wciąga i porywa! Ocena powinna być wyższa i basta! [Mike]

Ocena: 8+ — EXTREME 7+

8 | 8 | 8

+ zakręcone zagadki, oprawa A/V
− brak mówionych dialogów

Project Gotham Racing 2 — Xbox

W swojej recenzji HIV, jak On sam przyznał, nie uwzględnił kilku mniej istotnych elementów gry. Show Room - swoisty salon samochodowy, po którym możemy się nie tylko swobodnie przechadzać (widok FPP) i oglądać samochody, ale daje nam on także możliwość przetestowania dowolnego wozu dostępnego w grze, na specjalnie do tego celu przygotowanym torze! W garażu natomiast czeka nas miła niespodzianka - automat, na którym możemy szarpnąć w oldschool'ową gierkę, hehe. Miła to dodatki. Na uznanie zasługuje również genialne oddanie specyfiki szklanych obiektów na trasie - efekt odbicia w pewnym stopniu jest zniekształcony, nadając bardzo naturalny wygląd w witrynach sklepowych. Dużym plusem jest całkowity brak tak denerwującego 'migotania' (o aliasingu nie wspominając), które w poprzedniej części psuło doznania wzrokowe. Minusów jak na lekarstwo... Ale o tych wspomniał już HIV. Dodam jedynie, że spowolnienia występują naprawdę sporadycznie (przy większej "zadymie" na zakrętach) więc za jakiś wielki minus bym tego nie postrzegał. Moim zdaniem ocena HIVa lekko zaniżona, jak na grę TAKIEGO kalibru. [Monk]

Ocena: 10- — EXTREME 9

10 | 9 | 9

+ grafika, model jazdy
− AI przeciwników, spowolnienia (sporadyczne)

Czemu nie łamach PSX EXTREME zadna gra na PS2 nie dostała oceny "dziesięć"? *[Kazi, Radom]*

Na początek małe sprostowanie. Otóż jedna gra "nowej generacji" dostała u nas ocenę "10", chodzi o TEKKEN TAG TOURNAMENT. Stało się to jednak PRZED wprowadzeniem nowej skali ocen, z plusami i minusami. Na dzień dzisiejszy TTT dostałby na pewno ocenę "9+", zamiast "10", a tym samym masz rację - żadna gra nie dostała w PE oceny "10". Wiele, a dokładniej trzynaście tytułów zbliżyło się do tej magicznej oceny, kilka otarło się o nią o przysłowiowy włos. Na Twoje życzenie skleciliśmy ranking gier z najwyższymi ocenami w PE (9+), gier, które dla świętego spokoju można uznać jako "dziesiątki z małym uszczerbkiem". Ranking potraktuj jako niecodzienną ciekawostkę.

1. Halo (Xbox)
2. Metroid Prime (GC)
3. GTA Vice City (PS2, Xbox*)
4. Gran Tunsmo 3 A-Spec (PS2)
5. Pro Evolution Soccer (PS2)
6. Legend of Zelda: Wind Wakei (GC)
7. Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)
8. Splinter Cell (Xbox)
9. GTA 3 (PS2, Xbox*)
10. Virtua Fighter 4 (Evo) (PS2)
11. Jak 2: Renegade (PS2)
12. Tekken Tag Tournament (PS2)

* tytuł ten pojawił się na Xboxa w USA w paku GTA Double Pack (ocena paka w PE "10-")

Czytaj! Warunki "techniczne": tekst winien mieć ocenę końcową i oceny cząstkowe, oraz +/- gry. Długość ok. 1000 znaków (liczone ze spacjami, bez tytułu i oceny). Wymagana forma elektroniczna (mailowo bądź za pośrednictwem poczty - płyta/dyskietka).

SUPER LIGA

WYŚCIGI

1	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2
2	Wipeout Fusion	Psygnosis	PS2
3	Burnout 2 Point of Impact	Acclaim	PS2, Xbox, GC
4	Project Gotham Racing 2	Bizarre C.	Xbox
5	Shox	EA	PS2, GC
6	Formula One 2003	Sony	PS2
7	Colin McRae Rally 04	Codemasters	PS2, Xbox
8	Mario Kart: ODH	Nintendo	GC
9	WRC 2 Extreme	Sony	PS2
10	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS2, Xbox
11	F1 2001/02/03	EA	PS2, Xbox, (GC)
12	Project Gotham Racing	Bizarre C.	Xbox
13	Midnight Club 2	Rockstar	PS2, Xbox
14	Midtown Madness 3	Digital Illusions	Xbox
15	F-Zero GX	Amusement Vision	GC
16	Extreme G3	Acclaim	PS2, GC
17	Burnout	Acclaim	PS2, Xbox, GC
18	Sled Storm	EA	PS2
19	World Rally Championship	Sony	PS2
20	Rallisport Challenge	Microsoft	Xbox
21	MotoGP 2	THQ	Xbox
22	Sega GT 2002	Sega	Xbox
23	Toca Race Driver	Codemasters	PS2, Xbox
24	Le Mans 24 Hours	Infogrames	PS2, (GC)
25	WRC3	Sony	PS2
26	V-Rally 3	Infogrames	PS2, Xbox
27	NFS Hot Pursuit 2	EA	PS2, Xbox, GC
28	NFS Underground	EA	PS2, Xbox, GC
29	Freekstyle	EA	PS2
30	Ridge Racer 5	Namco	PS2
31	Racing Evoluziane	Atari	Xbox
32	Quantum Redshift	Microsoft	Xbox
33	Grand Prix Challenge	Infogrames	PS2
34	Ferrari F355 Challenge	Sega	PS2, DC
35	Smuggler's Run (seria)	Rockstar	PS2
36	MotoGP URT	THQ	Xbox
37	Moto GP (seria)	Namco	PS2
38	Downforce	Titus	PS2
39	Super Trucks	Jester Int.	PS2
40	XGRA	Acclaim	Xbox, (PS2, GC)

SPORTOWE

1	Pro Evolution Soccer 3	Konami (KCET)	PS2
2	Pro Evolution Soccer 2	Konami (KCET)	PS2
3	Pro Evolution Soccer	Konami (KCET)	PS2
4	SSX3	EA	PS2, Xbox, GC
5	Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox, GC
6	Tony Hawk s Skateboarding 4	Activision	PS2, Xbox, GC
7	Tony Hawk's Skateboarding 3	Activision	PS2, Xbox, GC
8	NBA 2K3	Sega	PS2, Xbox GC
9	NBA Street Vol.2	EA Big	PS2, Xbox, GC
10	Aggressive Inline	Acclaim	PS2, Xbox, GC
11	Champ Manager S 2002/2003	Sports Interactive	Xbox
12	SSX (Tricky)	EA Big	PS2, Xbox, GC
13	NBA Street	EA Big	PS2, GC
14	Top Spin	Microsoft	Xbox
15	Sega Sports Tennis 2K2	Sega	PS2, DC
16	Wakeboarding Unleshed	Activision	PS2, Xbox
17	Hot Shots Golf 3	Sony	PS2
18	DDA Extreme Beach Volleyball	Tecmo	Xbox
19	Air Blade	Sony/Criterion	PS2
20	Deathrow	Ubi Soft	Xbox
21	FIFA 2003/ 2004	EA Sports	PS2, Xbox, GC
22	Red Card Soccer 2003	Midway	PS2, Xbox, GC
23	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	PS2, GC
24	FIFA Soccer 2003	EA Sports	PS2 Xbox, GC
25	NNL 2K3	Sega	PS2, Xbox, GC
26	Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	Xbox
27	Freestyle Metal X	Midway	PS2, Xbox, GC
28	Sega Soccer Slam	Sega	Xbox, GC
29	NNL 2003	EA Sports	PS2, Xbox, GC
30	NHL Hitz 20 03	Midway	PS2, Xbox, GC
31	Smash Court Pro Tournament	Namco	PS2
32	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision/Dearsoft	PS2
33	NBA Live 2004	EA sports	PS2, Xbox, GC
34	Disney's Golf	Disney	PS2
35	Cool Boarders 2001	Idol Minds	PS2
36	1080 Avalanche	Nintendo	GC
37	Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	PS2, Xbox, GC
38	Mario Golf: TT	Nintendo	GC
39	Alpine Racer 3	Namco	PS2
40	ESPN International Track & Field	Konami (KCEO)	PS2, DC

STRZELANINY

1	Halo	Bungie	Xbox
2	Metroid Prime	Retro Studios	GC
3	Devil May Cry	Capcom	PS2
4	Time Splitters 2	Eidos	PS2, Xbox, GC
5	Medal of Honor: Frontline	E.A.	PS2, Xbox, GC
6	Half-Life	Sierra	PS2
7	Panzer Dragoon Orta	Sega	Xbox
8	Unreal Championship	Infogrames	Xbox
9	Twisted Metal: Black	SCEA	PS2
10	Ace Combat 04	Namco	PS2
11	Quake 3: Revolution	E.A.	PS2
12	Time Crisis 2 i 3	Namco	PS2
13	ZOE: The 2nd Runner	Konami	PS2
14	Socom: U.S. Navy Seals 1i2	SCEA	PS2
15	Time Splitters	Eidos	PS2
16	Unreal Tournament	Infogrames	PS2
17	Conflict: DS2	Pivotal	PS2, Xbox
18	Freedom Fighters	E.A.	PS2, Xbox, GC
19	007: Nightfire	E.A.	PS2 Xbox, GC
20	Ghost Recon (IT)	Ubisoft	Xbox
21	Rainbow Six 3	Ubisoft	Xbox
22	Red Faction 2	THQ	PS2, Xbox, GC
23	Mech Assault	Microsoft	Xbox
24	XIII	Ubisoft	PS2, Xbox GC
25	Red Faction	THQ	PS2
26	Medal of Honor: Rising Sun	EA	PS2
27	Max Payne 2: tFoMP	Rockstar	Xbox (PS2)
28	Conflict: Desert Storm	Gotham Games	PS2, Xbox
29	Devil May Cry 2	Capcom	PS2
30	Die Hard Vendetta	Fox Inter	PS2, GC
31	RtC Wolfenstein: ToW	Activision	Xbox
32	RtC Wolfenstein: DR	Activision	PS2
33	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts	GC
34	Yager	THQ	Xbox
35	DropShip	Bam! Entertainment	PS2
36	SW: JO Jedi Knight 2	LucasArts	Xbox, GC
37	007: Agent Under Fire	E.A	PS2, Xbox, GC
38	The House of the Dead 3	Sega	Xbox
39	Deus Ex: Invisible War	Eidos	PS2 / Xbox
40	Max Payne	Rockstar Games	Xbox (PS2)

SUPER LIGA

LOGICZNE

1	Super Monkey Ball 1/2	Sega	GC
2	Worms: Blast	Team 17	GC, PS2
3	Aqua Aqua: Wetrix 2	300	PS2
4	Super Bust A Move 2	Ubisoft	GC, PS2

STRATEGIE

1	Romance of Three Kingdoms VIII	Koei	PS2
2	Age of Empires 2	Konami	PS2
3	Kessen 2	Koei	PS2
4	Ring of Red	Konami	PS2
5	Dynasty Tactics 1 i 2	Koei	PS2
6	The Sims (Bustin' Out)	EA	PS2 Xbox GC
7	Commandos 2	Eidos	PS2, Xbox
8	Romance of the Three Kingdoms VII	Koei	PS2
9	Kessen	Koei	PS2
10	Pikmin	Nintendo	GameCube
11	Goblin Commander: UtH	Jaleco	PS2, Xbox, GC

PLATFORMOWKI

1	Jak 2: Renegade	Naughty Dog	PS2
2	Ratchet & Clank 1/2	Insomniac	PS2
3	Jak & Daxter	Naughty Dog	PS2
4	Prince of Persia: SaT	Ubisoft	PS2 Xbox, GC
5	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
6	Rayman 2 (Revolution)	Ubisoft	PS2, (DC)
7	Sly Cooper (Sly Racoon)	Sony	PS2
8	Rayman 3: HH	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
9	I-Ninja	Argonaut	PS2 Xbox GC
10	Sphinx and the Cursed Mummy	THQ	PS2 Xbox, GC
11	Maximo Vs Army of Zin	Capcom	PS2
12	Kya: Dark Lineage	Atari	PS2
13	Blinx	Microsoft	Xbox
14	Haven: Call of the King	Midway	PS2, Xbox
15	Maximo	Capcom	PS2
16	Dragon's Lair 3D	Ubisoft	Xbox
17	Asterix & Obelix XXL	Atari	PS2
18	Treasure Planet	Sony	PS2
19	Voodoo Vince	Microsoft	Xbox

GAME BOY ADVANCE

1	Golden Sun 1/2	RPG	Nintendo
2	Mario & Luigi: SuperStar Saga	Platf./RPG	Nintendo
3	Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategia	Nintendo
4	Yoshi Island: Super Mario Advance 3	Platformowa	Nintendo
5	Pokemon Ruby/Sapphire	RPG	Nintendo
6	Wario Ware Inc: Mega Microgames	Mini gry	Nintendo
7	Castlevania: Aria of Sorrow	Platf./RPG	Konami
8	The Legend of: Zelda: A Link to P	Przygodowa	Nintendo
9	Metroid Fusion	Strzel./Platf	Nintendo
10	Final Fantasy Tactics Advance	Strategia	Square Enix
11	Sims: Rustin' Out	Symulacja	EA Games
12	Harvest Moon: Friends of Mineral T	Symulacja	UbiSoft
13	Medal of Honor: Infiltrator	Strzelanina	EA Games
14	Tactics Ogre: The Knight of Ledis	Strategia	Atlus
15	Mario Kart: Super Circuit	Wyścigi	Nintendo
16	Sword of Mana	RPG	Nintendo
17	Tony Hawk's Pro Skater 2/3	Sportowa	Activision
18	Fire Emblem	Strategia RPG	Nintendo

Pita

IGA

TOP 3
najczęściej kupowane
czas 2003
1. Terminator 3
2. Mutant Ninja Turtles
3. Mission Impossible: DS

Missed Action

Project Eden [PS2]



Tytuł od Core Design, wzorowany na Amigowym Hired Guns! Project Eden to multiplayerowy futurystyczny shooter FPP/TPP, w którym Gracz kieruje czteroosobowym zespołem - każdy z członków posiada odmienne umiejętności, potrzebne do rozwiązywania zagadek. Walczo dużo tu przygody, nieco mniej strzelania, a już najwięcej kooperacji - wszystko zamknięte niezwykle przemyślanym, intuicyjnym sterowaniem! Oprawa A/V jest poprawna, poziomy są nieźle skonstruowane a ponury klimat pozwala wczuć się w akcję! [pLaY]

PG: 8+ | OCENA: 7,0 | GAMEPOPR: 7,5 | G.RANKINGS: 72,5%

Dropship [PS2]



Kto narzeka na brak shooterów (na MOJEM pecetron zeopatrzyć się w DROPSHIP - strzelaninę z niewielką dawką symulacji, w której śmigamy nowoczesnymi maszynami (są nawet pojazdy naziemne!) Uświadczycie wielu rozbudowanych i różnorodnych misji (m.in. eskortowanie, szpiegostwo, ochrona), świetnie rozplanowane sterowanie (choć na początku sprawia małe problemy), ciekawą oko grafikę (tekstury niezłej jakości; podobnie efekty różnorakich wybuchów) z płynną animacją na czele! [pLaY]

PG: 8+ | OCENA: 7,0 | GAMEPOPR: 7,5 | G.RANKINGS: 74,5%

Sky Gunner [PS2]



Śródlecz za sterami latającej, niezwykle zwrotnej maszyny i strzelasz do wszystkiego, co się rusza! Strzały z karabinów maszynowych można łączyć w combosy, przez co na niebie jest robiona zadyma - każdego przeciwnika można "zdemontować" na kilka sposobów! Grafika jest bardzo przyzwoita choć można odczuć wtórnienie ostrej ilości tekstur. Niezły mroczny klimacik i wykonanie. Razrebia jest tutaj poprawnie konkretna! [pLaY]

PG: 7 | OCENA: 7,0 | GAMEPOPR: 7,2 | G.RANKINGS: 71,5%

Przygodowe

1	GTA: Vice City	Rockstar	PS2, Xbox
2	GTA 3	Rockstar	PS2, Xbox
3	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GC
4	Splinter Cell	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
5	Silent Hill 2 (R.D.)	Konami	PS2, Xbox
6	Resident Evil	Capcom	GC
7	Ico	SCEA	PS2
8	Beyond Good & Evil	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
9	Metal Gear Solid 2 (Substance)	Konami	PS2
10	Resident Evil Zero	Capcom	GC
11	Silent Hill 3	Konami	PS2
12	Shenmue 2	Sega	Xbox, (DC)
13	Onimusha 2: Samurai's Destiny	Capcom	PS2
14	Onimusha: Warlords (Genma O.)	Capcom	PS2, Xbox
15	Eternal Darkness	Nintendo	GC
16	Hitman 2: SA	Eidos	PS2, Xbox, GC
17	Otogi: MoD	From Software	Xbox
18	Tenchu: SA	Activision	PS2
19	Legacy of Kain: Defiance	Crystal Dynamics	PS2, Xbox
20	Escape From Monkey Island	Lucas Arts	PS2
21	The Mark of Kri	SCEA	PS2
22	Manhunt	Rockstar	PS2
23	Castlevania	Konami	PS2
24	Broken Sword: SD	Revolution	PS2, Xbox
25	Primal	Sony	PS2
26	Fatal Frame 2: CB	Tecmo	PS2
27	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Crystal Dynamics	PS2
28	True Crime: Streets of L.A.	Activision	PS2, Xbox, GC
29	The Getaway	SCEA	PS2
30	Sim[illegible]t & Run	Vivendi	PS2, Xbox, GC

RPG

1	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Soft	XBox
2	Final Fantasy X	Squaresoft	PS2
3	Star Wars: KotOR	Bioware	Xbox
4	Disgaea: HoD	Atlus	PS2
5	Dark Chronicle (Cloud) 2	Sony	PS2
6	Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	PS2
7	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	PS2, Xbox
8	Wild Arms 3	Sony	PS2
9	Xenosaga: Der Wille zur Macht	Namco	PS2
10	Suikoden 3	Konami	PS2
11	Grandia Xtreme	Enix/Game Arts	PS2
12	Gladius	Lucas Arts	PS2, Xbox, GC
13	Final Fantasy X-2	Square Enix	PS2
14	Summoner	THQ	PS2
15	Shadow Hearts	Midway	PS2
16	Kingdom Hearts	Squaresoft/Disney	PS2
17	King's Field: The Ancient City	From Software	PS2
18	[illegible]	[illegible]	[illegible]
19	Legend of Legaia 2	Sony	PS2
20	Dungeons & Dragons Heroes	Infogrames	Xbox
21	Magic Pengel: TQFC	Taito	PS2
22	Okage: Shadow King	Sony	PS2
23	Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Atlus	PS2
24	Grandia 2	Game Arts	PS2, DC
25	Dark Cloud	Sony	PS2
26	Arc the Lad: ToTS	Sony	PS2
27	Legion: The Legend of Excalibur	Midway	PS2
28	Nightcaster	Microsoft	Xbox
29	Tsugunai	Atlus	PS2
30	Unlimited SaGa	Square Enix	PS2

Bijatyki

1	Soul Calibur 2	Namco	PS2, Xbox, GC
2	Virtua Fighter 4 (Evolution)	Sega/AM2	PS2
3	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
4	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox
5	Tekken 4	Namco	PS2
6	Guilty Gear XX	Sammy	PS2
7	Guilty Gear X+	Sammy	PS2
8	Capcom vs. SNK 2 MotM (EO)	Capcom	PS2, Xbox, GC, (DC)
9	Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo	PS2
10	Def Jam: Vendetta	EA	PS2, GC
11	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	PS2, Xbox, GC
12	King of Fighters 2000	Sammy	PS2, (DC)
13	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	PS2, Xbox, (DC)
14	Bloody Roar 3 (Primal Fury/Extreme)	Hudson Soft	PS2, (GC/Xbox)
15	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
16	Victorious Boxers	Empire	PS2
17	Knockout Kings 2002	EA Sports	PS2, Xbox
18	UFC: Tapout/Throwdown	Crave	PS2/Xbox
19	Kanga: Masters of Bushido	Crave	PS2
20	WWF Raw	THQ	Xbox
21	WWE SmackDown! SERIA	THQ	PS2
22	Rocky	Rage	PS2, Xbox, GC
23	X-Men: NG	Activison	PS2
24	Barbarian	Sapphire	PS2, Xbox
25	SVC Chaos: SNK Vs Capcom	Playmore	PS2

Dreamcast

1	Soul Calibur	Bijatyka	Namco
2	Shenmue 1/2	Przygodowa	Sega
3	Metropolis Street Racer	Wyścig	Bizarre C.
4	Jet Grind Radio	Sportowa	Sega
5	Rez	Strzel.-muz.	Sega
6	Virtua Tennis 1/2	Sportowa	Sega Sports
7	Resident Evil Code: Veronica	Przygodowa	Konami
8	Tony Hawk's Skateboarding 2	Sportowa	Activision
9	Samba De Amigo	Muzyczna	Sega
10	Rayman 2	Platformowa	Ubisoft
11	Sonic Adventure 1/2	Platformowa	Sega
12	Dead or Alive 2	Bijatyka	Tecmo
13	Crazy Taxi 1/2	Samochodowa	Sega
14	LoK: Soul Reaver	Przygodowa	Eidos
15	Quake III: Arena	Strzelanina	Activision

Bijatyki chodzone

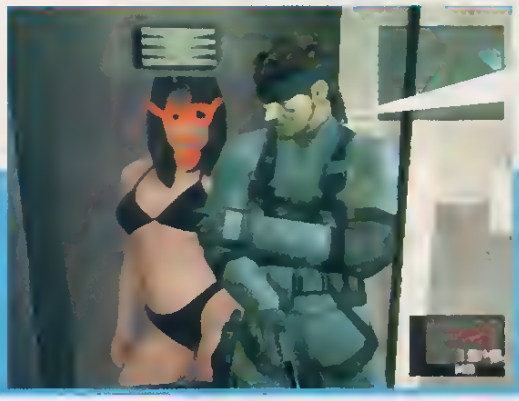
1	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
2	Dynasty Warriors 3 (EL)	Koei	PS2, Xbox
3	Kung Fu Chaos	Microsoft	Xbox
4	Viewtiful Joe	Nintendo	GC
5	LotR: Powrót Króla	EA	PS2, Xbox, GC

Plus-Minus

+ Najgłośniejsza gra [illegible] miesięcy, FFX-2 zbiera całkiem przyzwoite noty. Poczynając od najważniejszej - 86% na Gamerankings, poprzez EGM (8,5;9,5;9;5 - status Gold), nieprzewidywalny EDGE wsunął 7/10 (całkiem nieźle jak na "tasiemca"), zaś serwisy IGN i GameSpot kolejno: 9,5 i 8.1. Jednym słowem - bardzo [illegible].

- Z innej beczki - MANHUNT. Ta bardzo [illegible] wersyjna pozycja [illegible] różnie odebrana. Poczynając od najsłabszej oceny w EGM (7.0;6,5;7,0), poprzez 77% na Gamerankings, 8.4 na GameSpot i 8,5 na IGN. [illegible] wyższej oceny. Kultowa w USA seria CASTLEVANIA nie została przyjęta z owacjami: od 9 na IGN, 8 w EDGE, po 7,7 na GameSpot i 8;7,5;7,5 w EGM. Szeroką rozpiętość ocen prezentuje też TRUE CRIME. Niskie w EGM (6,5;9,5;5,5), wysoko na IGN (9.0). Sprawdźcie te gry zanim kupicie. O dziwo również MARIO KART: DD! oceniony jest różnorako: tylko 7,9 na IGN i GameSpot, oraz 5 w EDGE [illegible] to nie lubią odwalania [illegible] - 5 dla Tonego dobitnie o tym świadczy), po drugiej stronie barykady rekordowa ocena w EGM (9,5;10;10).

+ Francuska niespodzianka, BEYOND GOOD & EVIL, [illegible] w USA słabiutko się [illegible] dostał tylko [illegible] w EGDE, ale już EGM przyznało mu status Silver (8,5;9,0;8,0), IGN dał 9.0 a GameSpot 8,3. Gamerankings zsumowało wszystko na 87%. Wspaniała to ocena. Również i stro "idzie" odgrzewany Książę Persji: wysterczającą rekomendację niech stanowi ocena 93% na Gamerankings, 9,6 na IGN, 9 w EDGE, 9.0 na GameSpot i Gold w EGM. Jakieś pytania? TOPSPIN na Xboxa wypada niewiele gorzej, zadowalając się średnią na Gamerankings bliską 90% (Gold w EGM). Nieźle jak na tenis. Również PROJECT GOTHAM RACING 2 od X'a ale mu powodów do narzekań ze średnią 92% i trzema ocenami 9,5 w EGM. Te gry miejcie na uwadze wyciągając portfel z kieszeni.



ALE JAJA!

[illegible] sposob, [illegible] pakowa[illegible] stać w grze Pl[illegible] emy zajmowac się tym wszys[illegible], co moze pomóc [illegible] tutaj [illegible] kiej maści easter eggi sztuczki, porady, knify nawet pomine[illegible] (również w formie przeniesionego z PSX EXTREME działu prowadzonego przez Mashtera) [illegible] na Twój support - jezeli znalazles jakies smaczki w grach, daj znać (playman@psxextreme.pl lub adres Redakcji z dopiskiem 'ALE JAJA"), a moze Twoje sztuczki ukazą się w następnym numerze Poradnika (na pierwszy ogień idą teksty dziewczyny! Brawa dla Izy!)! Uwaga! Autor najlepszego "jaja" otrzyma od nas nagrodę! Tymczesem zarzucam pierwszą dawkę wygrzebanych przez naszą ekipę sztuczek, [illegible] [Pla[illegible]

Castlevania: Lament of Innocence [PS2]

Łatwiejszy dostęp do balkonu

W poziomie "House of Sacred Remains" znajduje się pomieszczenie z wyjściem na balkon który normalnie otworzony moze byc jedynie po zdobyciu "Wolf's Foot Relic" Jak się okazuje, "jedynie" jest pojęciem chybionym, gdyż można otworzyć owe drzwi bez potrzeby posiadania wyzej wymienionego reliktu Wystarczy wskoczyć na balkon naprzeciw tego pokoju (powinna znajdować się między nimi wielka brama), a następnie zeskoczyć z dolnego roku w stronę kamary, robiąc podwójny skok w stronę drzwi na balkonie, aby wskoczyć w poręcz. Z pewnością początkowo nie uda Ci się tam dostać (chyba ze jesteś kozakiem), ale nie poddawaj się - kilka prób i dasz radę!

Podwajanie przedmiotów:

Juz na początku swojej przygody możesz w prosty sposod podwoić posiadana przedmioty Oczywiście, aby sztuczka zadziałała, musisz być w posiadaniu przedmiotu, który chcesz podwoić (np High Potion) Dojdź do pierwszego save-pointu w grze, który znajduje się po prawej stronie Leona, po wejściu do zamku Tak naprawdę, musisz dojść do korytarza prowadzącego do owego miejsca a nie samego save-point u Stań pomiędzy drugą a trzecią świecą na czerwonej części dywanu tuz obok okna Następnie skieruj się w stronę drugiego odbicia blasku księżyca, nadal stojąc na czerwonej części dywanu (wygląda jak czarno-zielone pole na ziemi) Popatrz w stronę okna (odbicie), naciśnij START, a następnie spójrz na swoje przedmioty Teraz mozesz podwajać swoje przedmioty, scrollując na dół, a następnie do góry dany przedmiot. Musisz wiedzieć, ze możesz posłużyć się tą sztuczką jedynie 9 (poziom trudności "Normal") i 5 (poziom trudności "Crazy") razy Nie warto jednak podwajać kiepskich przedmiotów, polecam kopiować klejnot przypominający diament, a następnie sprzedawać podwojone diamenty, aby zarobić mnóstwo pieniędzy Podobną sztuczkę mozesz wykonać takze w innym miejscu W lokacji "Pagoda Of The Misty Moon" tuz po wejściu na drugie piętro, znajduje się niedaleko dywan z okręgiem Stań obok niego, wciśnij START i resztę juz znasz

Chaos Legion [PS2]

Chcesz zyskać szybciej punkty doświadczenia?

Nic trudnego pod warunkiem, ze ukończyłeś już 12 poziom - "The Sacred Capital of Rotori", po którym wszystkie potwory z poprzednich poziomów zmienią się. Wykorzystaj to i powróć do 7 planszy, "Misty Ravine" Będąc tam, dostań się w zasięg pierwszego władającego mieczem wroga Poczekaj na niego, aż się naładuje i w momencie gdy ma Cię zaatakować, wykonaj manewr "Ground Zero" (musisz być wyposażony w Guilt Legion, albo być w posiadaniu Guilt Spirit Trancer) To nie tylko zabija wroga jednym ciosem, ale daje Ci także trochę ponad 48 tys. punktów doświadczenia Kontynuuj tę "akcję" do wyczerpania się wrogów a zyskasz bardzo wiele punktów doświadczenia

Clock Tower 3 [PS2]

Bonusy.

Po ukończeniu gry możesz skorzystać z dwóch bonusów, jakie twórcy przygotowali dla Ciebie Po pierwsze, została odblokowana opcja "Cinema Theatre" w głównym menu, gdzie możesz obejrzeć każdą cut-scenkę z gry, a także zobaczyć przebieg prac nad samą grą Po drugie i ostatnie, kiedy wgrasz zapisany stan gry z poprzedniej gry, zaczynając grać od początku będziesz miał w kieszeni klucz do garderoby w pokoju Alyssa'y Możesz tam znaleźć dodatkowe stroje Greek Style Dress, Blue Sailor School Uniform, White Sailor School Uniform, Mrs Clause Costume oraz Default Private School Uniform

EyeToy: Play [PS2]

Kolorowa tęcza:

Będąc w opcjach "pokoju tęczy" mozna zaobserwować ciekawy efekt. Po prostu wciśnij ● a zamiast powstawania tęczy, ekran zaleją różnorodne kolory

Grand Theft Auto 3 [PS2]

Ja chcę drugą część miasta!

Nie wykonałes jeszcze wszystkich misji w pierwszej części miasta, przez co nie możesz się dostać do Staunton Island? Żaden problem! Wklep kombinację, które umozliwi Ci skakać samochodem (podczas gry R1, L1 R2, L1 ← R1, R1, ▲) a następnie śmigaj do miejsca, w którym znajduje się przerwany most do następnej części miasta Teraz rozpędź się i na skraju mostu wyskocz, naciskając L3 a dolecisz do drugiej części przerwanego mostu, tj następnej części miasta.

Grand Theft Auto: Double Pack [XBOX, PS2]

Może własną taksówkę ..?

Najpierw "pozycz" taksówkę i podjedź do Twojego ulubionego pojazdu, do którego chcesz się przesiąść, robiąc z niego taksówkę! Teraz wciśnij i przytrzymaj X (PS2 R3), wysiądź z taksowki cały czas trzymając owy przycisk a następnie wejdź do nowego pojazdu i puść przytrzymywany przycisk - brawo, oszukałeś konsolę, która teraz myśli ze siedzisz w taksówce!

GTA 3 & GTA: Vice City [PS2]

Zmiana rozmiaru księżyca:

Zdobądz broń snajperską (sniper rifle), po czym strzelaj w księżyc, który będzie zmieniał swoje rozmiary W GTA 3 są tylko dwa rozmiary księżyca, natomiast w GTA Vice City aż siedem!

GTA: Vice City [PS2]

Easter Egg:

Udaj się na zachodnią wyspę na lądowisko "News Station" na którym znajduje się napis "VCN Mevnick" Popatrz na wschód, a zobaczysz szarawy budynek, a także nie-realistyczne okno znajdujące się po lewej stronie Twoim zdaniem jest rozpędzić się z końca lądowiska i wskoczyć przez owe okno Znajdziesz się w malutkim pomieszczeniu, w którym znajduje się poszukiwany easter egg

JAK 2 [PS2]

Więcej amunicji:

Aby zdobyć więcej amunicji dla każdej z Twoich broni bez bycia złapanym udaj się w miejsce gdzie przebywają strażnicy Knimzona (np. Haven City) i ukradnij od kogos Zoomer a. Rozpędz się jadąc wprost na jednego ze strażników, a gdy prawie w niego uderzysz, naciśnij szybko ▲ Powtórz czynność pięć razy, a zyskasz więcej amunicji

Legacy of Kain: Blood Omen 2 [PS2]

Dodatkowa energia

Jeżeli podczas gry brakuje Ci energii, a i znajdujesz się blisko check-pointu - przekrocz go i zapisz stan gry. Teraz wystarczy wyłączyć i ponownie włączyć grę a zaczniesz od owego check-pointu tyle ze z paskiem pełnym energii

Podnoszenie wiedzy Kain a

Kiedy dotrzesz do jakiegoś check-point u, omin go łoż do przodu i zabijaj napotkanych przeciwników, a jak już liczba zabitych będzie Cię satysfakcjonowała, wtedy wróć do check-point u i skorzystaj z niego Konsola zapamięta poziom "wiedzy", jaki osiągnąłeś zabijając wrogów. Następnie zabij się i rozpocznij grę od zaliczonego check-point u Idąc dalej wcześniej zabici przeciwnicy odżyją, więc jeszcze bardziej będziesz mógł podnieść poziom swojej wiedzy ("Lora") Skrzynki z reliktami "działają" w ten sam sposób Ale uwaga, nie należy przeginać ze zdobywaniem wiedzy przy save'owaniu bo jeżeli to zrobimy, to poziom krwi przy ponownym uruchomieniu zejdzie do zera przez co naszą postać zabije nawet zwykły skok. Innymi słowy, nie należy zapisywać stanu gry ze zbyt wysokim poziomem wiedzy w stosunku do paska życia. W tym przypadku gra może stać się nawet niemożliwa do ukończenia!

Legacy of Kain: Defiance [PS2]

Bracia bliźniacy?

Aby zagrać Razielem w poziomach Kain'a, najpierw wklep kod ↑ ↓ ↑ ↓ R1, R2, ↓ ● ▲ a następnie zapisz stan gry Teraz MUSISZ uruchomić ponownie konsolę (przez samo wyjście z gry i wgranie stanu gry nie osiągniesz rezultatu) Teraz wgraj zapisany wcześniej stan gry, wklep ponownie wyzej podany kod, a Kain zamiast powrócić do "normalności", powinien zamienić się w Raziela

Mario Golf: Toadstool Tour [GC]

Powtórka z rozgrywki

Grając w turnieju ("Tournament") nie wychodź! Ci uderzanie piłki? Możesz powtórzyć swoje uderzenia bez przymusu gry od nowa Zapisz stan gry tuz przed zakończeniem uderzania, a kiedy załadujesz grę ponownie będziesz mógł ponownie uderzyć w piłkę! Dzięki tej sztuczce z łatwością wygrasz każdy turniej i zbierzesz wszystkie "odznaki" ("Birdie Badges").

Medal of Honor: Frontline [PS2]

Ukryte pomieszczenie

W ostatnim poziomie "Clipping Their Wings" gdzie bierzesz zdjęcia projektów OH-IX, udaj się do miejsca testowanie silnika, który musisz zniszczyć poprzez podniesienie ciśnienia Kiedy ten wybuchnie niszcząc ścianę, zabij trzech przeciwników Wejdziesz do przejścia w którym zobaczyć mozesz skrzynie i strzelających do Ciebie Nazistów Idź prosto, aż do końca tego przejścia, gdzie ujrzysz zielone drzwi Obok nich znajduje się lampa bezpośrednio nad Tobą. Obróć się w lewo w stronę małego holu, w której znajduje się skrzynia i kolejne zielone drzwi Następnie odwróć się w przeciwną stronę, aby stanąć twarzą w kierunku ściany, na której znajduje się wcześniej wspomniana lampa Wejdź prosto w ową ścianę, a przejdziesz do ukrytego przejścia, w którym mozesz zobaczyć resztę poziomu! Teraz wiesz, gdzie się

Mashter bug



Crash Bandicoot 2 - skrót do czerwonego gemu

Wejdz do levelu Snow Go i przejdź pierwszą część levelu - na końcu platforma przeniesie Cię pod ziemię Teraz idąc cały czas w prawo lodowym korytarzem, dojdziesz do miejsca w którym przy samym suficie będzie zawieszony w powietrzu czerwony gem 1 Wejdz na odskocznię widniejącą na odrazkach i zacznij się odbijać Kiedy po raz kolejny będziesz miał dotknąć sprężynowego klocka zaczną się kręcić a kiedy skończysz - powinieneś przez sekundę ustać na skoczni, wtedy szybko wykonaj slizg w lewą stronę (z samej krawędzi), momentalnie skok a w powietrzu zakręć tysiąc odrotów 2 Jezeli dobrze wykonasz powyższy trik, zdobędziesz dużo szybciej upragniony, czerwony gem 3 - [mashter]

Pila

Mashter bug



Crash Bandicoot 2 - gigantyczny skok

W jednej z leśnych planszy da się wykonać nieprawdopodobnie wysoki skok) Dostań się do miejsca pokazanego na obrazku 1 i wpadnij do wgłębienia w ziemi Podejdź do przeciwległej ściany i wykonaj skok z kręceniem w powietrzu 2 Nie wiem jak to możliwe ale najzwyczajniej w świecie staniesz na wyższym poziomie, patrząc na widniejący pod nogami dół 3 (mashter)

znajduje lawa, a nawet możesz dostrzec koniec tej planszy, z rozmieszczeniem medykamentów, bazooki, karabinów i innych przydatnych rzeczy. Już wiesz gdzie wszystko się znajduje? No to w drogę!

Metal Gear Solid 2 [PS2]

Dog Tag Hideo Kojimy:

Grając pierwszy raz Raidenem, wpisz jako imię "Hideo Kojima", a Dog Tag będzie zawierał informację o twórcy gry - jego grupę krwi, dzień urodzin, płeć i narodowość.

Wszystkiego najlepszego!

Podczas gdy pierwszy raz w epizodzie "Plant" wpisujesz swoje imię, datę urodzenia, grupę krwi i pochodzenie Jako datę urodzenia podaj aktualny dzień, jaki jest zaprogramowany w konsoli (czyli, jeżeli nic nie majstrowałeś w ustawieniach systemowych konsoli aktualny dzień w którym wpisujesz owe dane) Wszystkiego najlepszego, i smacznego!;)

Midtown Madness 3 [XBOX]

Efekt szkicowanej grafiki:

Będąc w Paryżu znajdź szklaną piramidę (Musee De Voure"), znajdujące się niedaleko rzeki (duże, białe miejsce na mapie) Podjedź do drzwi i skieruj prawą gałkę ku górze, aby patrzeć się na nią przez kilkanaście sekund, e gra zwolni i zmieni się tryb wyświetlania grafiki Efekt ten uzyskać można także w Waszyngtonie - wystarczy odnaleźć wielką bramę prowadzącą do China Town e następnie poszukać żółtego graffiti znajdującego się na drewnianej ścianie na konstrukcji obok (po prawej stronie) Teraz użyj prawej gałki, aby spojrzeć ku górze na owe graffiti, a gra zwolni i uzyskasz upragniony, jakże świetny efekt!

Efekt czarno-białej grafiki:

Będąc w Paryżu znajdź i podjedź pod "Moulin Rouge", e następnie skieruj prawą gałkę ku górze, tak aby patrzeć się na to miejsce. Po kilkunastu sekundach uzyskasz upragniony efekt - obraz zamieni się na czarno-biały Alternatywny sposób dla tego znajduje się także w Waszyngtonie, grając w trybie "Cruise" na pojedynczego Gracza. Wysterczy podjechać do "Lincoln Memorial" (znajduje się obok basenu) tak blisko, jak się da, e następnie skierować prawą gałkę tak, aby obserwować jego głowę. Po kilkunastu sekundach uzyskasz efekt czarno-białej grafiki, a gra jednocześnie stanie się trzy razy szybsza! Aby powrócić do normalnego trybu wyświetlania grafiki po prostu powtórz całą sztuczkę od początku. Jeżeli wyjdziesz z trybu "Cruise" to będziesz musiał wykonać ową sztuczkę dwa razy, aby odwrócić jej efekt.

Szybki i wściekły:

W pierwszej misji kaskaderskiej w Waszyngtonie nie musisz wyskakiwać ze wszystkich remp, aby zaliczyć dane check-pointy. Nie masz ograniczenia czasowego, przez co możesz po prostu przejechać przez check-pointy i zawrócić. Jeżeli będziesz tak robił, to Twój samochód nie ulegnie uszkodzeniom, przez co na końcu misji wyścig z Angeliną będzie znacznie łatwiejszy do wygrania.

Jazda po ścianach:

Czy marzyłeś kiedyś aby jeździć po ścianach? W Waszyngtonie jest to wykonalne! Po pierwsze musisz posiadać jakiś szybki samochód, e następnie jechać do wejście do podziemnego przejścia. Osiągnij dużą prędkość, a następnie łagodnie próbuj wjechać na ścianę, a będziesz mógł po niej jechać. Jeżeli chcesz uzyskać lepszą widoczność, to musisz jechać po szarej części ściany (lekko skręć) A co powiesz na jazdę po suficie, e następnie po drugiej stronie ściany? Wystarczy energicznie skręcić w stronę ściany, e przejdziesz po suficie i znajdziesz się po drugiej stronie

Łatwe wyścigi w trybie "Blitz":

Chcesz uzyskać lepsze wyniki w trybie "Blitz"? Wystarczy posłużyć się tą oto sztuczką. Na początku przeskocz do trybu "Cruise", a konkretniej Waszyngtonu, gdzie aktywuj "Efekt czarno-białej grafiki" (patrz kilka podpowiedzi wyżej). Kiedy wyjdziesz z tego trybu, efekt nadal będzie aktywny, lecz już w kolorze. Włącz wyścig! "Blitz", e nadal będziesz jechał bardzo szybko, z racji, że wcześniej uruchomiony efekt jest aktywny pomimo, że czas będzie normalnie upływał. Proponuję wybór jakiegoś silnego samochodu, bowiem Twój pojazd nie tylko szybko jeździ, ale także szybko ulega uszkodzeniu!

Chcesz dodatkowego Xboxe?

Jadąc powoli (albo i szybko) po mieście, możesz dostrzec ludzi targających kartony. Za-

2 na Xboxie

Automatyczna regeneracja zdrowia (tylko GC):

Użyj kabla link łącząc PoP z wersją PoP na GBA, a Twoje zdrowie zostanie zregenerowane

Resident Evil 0 [GC]

Zatrzymanie odliczania:

Niejednokrotnie podczas gry przychodzi Ci rozwiązywać zagadki, przy których odliczany jest czas. Aby nie spieszyć się i nie spokojnie pomyśleć nad zagadką, wystarczy spróbować zmienić postacie a wyskoczy Ci komunikat ze nie jest to możliwe, co jednocześnie zatrzyma odliczanie. Bardzo przydatne dla tych, którzy chcą pomyśleć nad daną zagadką bez strachu przed końcem odliczania.

Silent Hill 3 [PS2]

Nowe bronie:

Beam Sabre - zabij więcej przeciwników walcząc, niż strzelając

Flamethrower - zabij więcej przeciwników strzelając, niż walcząc

Gold & Silver Pipes - rzuć stalową rurą w kanały i odpowiedz na trzy pytania, podając odpowiedzi No, No, Yes.

Szybkie ukończenie kolejnej gry:

Przed tym, jak ukończysz grę, walcząc z ostatnim bossem, zapisz stan gry jak najbliżej końcowego przeciwka, e następnie po prostu go pokonaj, kończąc swoją przygodę. Zapisz stan gry po wyświetleniu credits ów, e potem wczytaj zapisany stan gry przed walką z bossem. Ukończ grę ponownie, i znajdziesz się po drugiej stronie

Łatwe wyścigi w trybie "Blitz":

Chcesz uzyskać lepsze wyniki w trybie "Blitz"? Wystarczy posłużyć się tą oto sztuczką. Na początku przeskocz do trybu "Cruise", a konkretniej Waszyngtonu, gdzie aktywuj "Efekt czarno-białej grafiki" (patrz kilka podpowiedzi wyżej). Kiedy wyjdziesz z tego trybu, efekt nadal będzie aktywny, lecz już w kolorze. Włącz wyścig! "Blitz", e nadal będziesz jechał bardzo szybko, z racji, że wcześniej uruchomiony efekt jest aktywny pomimo, że czas będzie normalnie upływał. Proponuję wybór jakiegoś silnego samochodu, bowiem Twój pojazd nie tylko szybko jeździ, ale także szybko ulega uszkodzeniu!

Chcesz dodatkowego Xboxe?

Jadąc powoli (albo i szybko) po mieście, możesz dostrzec ludzi targających kartony. Za-

2 na Xboxie

Automatyczna regeneracja zdrowia (tylko GC):

Użyj kabla link łącząc PoP z wersją PoP na GBA, a Twoje zdrowie zostanie zregenerowane

Resident Evil 0 [GC]

Zatrzymanie odliczania:

Niejednokrotnie podczas gry przychodzi Ci rozwiązywać zagadki, przy których odliczany jest czas. Aby nie spieszyć się i nie spokojnie pomyśleć nad zagadką, wystarczy spróbować zmienić postacie a wyskoczy Ci komunikat ze nie jest to możliwe, co jednocześnie zatrzyma odliczanie. Bardzo przydatne dla tych, którzy chcą pomyśleć nad daną zagadką bez strachu przed końcem odliczania.

Silent Hill 3 [PS2]

Nowe bronie:

Beam Sabre - zabij więcej przeciwników walcząc, niż strzelając

Flamethrower - zabij więcej przeciwników strzelając, niż walcząc

Gold & Silver Pipes - rzuć stalową rurą w kanały i odpowiedz na trzy pytania, podając odpowiedzi No, No, Yes.

Szybkie ukończenie kolejnej gry:

Przed tym, jak ukończysz grę, walcząc z ostatnim bossem, zapisz stan gry jak najbliżej końcowego przeciwka, e następnie po prostu go pokonaj, kończąc swoją przygodę. Zapisz stan gry po wyświetleniu credits ów, e potem wczytaj zapisany stan gry przed walką z bossem. Ukończ grę ponownie, portu. Podczas gry naciśnij czarny lub biały przycisk na drugim padzie, żeby pobawić się w modulowanie głosu postaci z naszej drużyny!

2. Możesz zachować zbroje Sith i szaty Ludzi Pustyni! Kiedy według scenariusza będziesz musiał je oddać wystarczy nałożyć je na innego członka drużyny!

3. Nałóż na Bastile czarne szaty rycerza Sith, po czym ściągnij je - ujrzysz naszą śliczną panią Jedi w bardzo efektownym i skąpym okryciu wierzchnim)

Inne sztuczki:

1. Istnieje łatwy sposób na pokonanie każdego bossa w grze, nie odnosząc przy tym żadnych obrażeń! Gdy wykonasz atak i wróg odniesie obrażenia, natychmiast puszczaj grę, wykonaj save i od razu ją odczytaj - trafisz na swoją kolejkę i będziesz mógł zadać kolejne ciosy, po czym powtarzaj ten manewr aż do skutku!

2. Łatwy sposób na zdobycie DARK POINTS - porozmawiaj z panem Matale na Dantooine i kiedy zaczniesz temat "łapówki" żądaj 2000 kredytek, a otrzymasz upragniony dark point. Kiedy tylko wróci do środka pogadaj z droidem, który ponownie go zawoła. Powtarzaj ten schemat w kółko, aż otrzymasz upragniony poziom ciemnej mocy!

Jest też inne rozwiązanie: kiedy odnajdziesz Sasze w lodowni Ebon Hawka każ jej odejść. Kiedy zaczniesz uciekać - złap ją, nim zdąży opuścić pomieszczenie i powtórz czynność. Możesz to zrobić tylko wtedy, kiedy rozmawiasz z nią po raz pierwszy, zanim opuścisz statek wychodząc na powierzchnię Innej planety!

Kiedy wrócisz z podwodnej bazy na Manaan do ambasady federacji, pogadaj z Rolandem Wann. Zapyta się, co zaszło, a Ty zasugeruj, że za cenę kilku kredytek zachowasz milczenie. Powtarzaj ten schemat, a ze każdym razem uzyskasz DARK POINT.

3. Łatwy sposób na punkty LIGHT POINTS - będąc na

Mashter bug



Legacy of Kain: Defiance - przenikalna bariera

Bug znajduje się w lokacji, w której zdobywa się ostatni fragment Balance Emblem. Po znalezieniu się w komnacie widniejącej na screenie 2, udaj się do pola siłowego chroniącego panel po lewej stronie 1. Po prostu podejdź do bariery i aktywuj przełącznik, nic Ci się nie stanie 3. Twórcy gry po prostu zapomnieli włączyć w kodzie działanie tego pola siłowego. Dzięki temu uruchomisz zębatkę 4 i będziesz mógł wziąć ostatnią część emblematu równowagi. (mashter)

równo w Paryżu jak i Waszyngtonie, jeżeli się dobrze rozejrzysz po ulicach śmiga sobie ludek ubrany w czarne ciuszki, który w swoich rękach dzierży... Xboxa!

Prince of Persia: The Sands of Time [PS2, XBOX, GC]

Odblokowanie oryginalnych mini-gierek Prince of Persia i Prince of Persia 2:

Potraktuj to jako uzupełnienie do opisu. Gdy ukończysz mniej więcej 33% gry (po "Above the Bath a"), otrzymasz nowy miecz, umożliwiający rozwalanie ścian. Kontynuuj swoją przygodę aż do miejsca, w którym rozwalisz mur! Książe powie "It's said they built this palace on the ruins of another..." Kiedy dojdziesz do następnego pomieszczenia, znajdziesz przełącznik umieszczony na jego końcu, obok savepointu. Bezpośrednio za tym przełącznikiem znajduje się ściana, którą możesz rozwalić, mimo, że wydaje się to niemożliwe. Skieruj przełącznik w stronę tego ukrytego pokoju, a następnie podejdź do niej i uderz w nią kilka razy, e znajdziesz ukryte pomieszczenie, w którym otrzymasz wiadomość "Prince of Persia 2 is now unlocked". (...) Aby odblokować oryginalną wersję Prince of Persia, wystarczy ukończyć grę, a opcja taka pojawi się na ekranie "Extra Features" (...) W wersji na PS2 i GC istnieje klasyczna Prince of Persia, odkrywa się ją w identyczny sposób jak Prince of Persia niszcząc finałowego wroga, e tym sposobem mimo, że przecież nie przechodziłeś gry ponownie od początku, konsola uzna to za kolejne ukończenie gry. W ten sposób łatwo zdobędziesz flamethrower, nawet jak nie zdobyłeś tej broni za pierwszym razem, a także szybko zwiększysz liczbę amunicji.

Dodatkowe sceny z Silent Hill 2:

Po pierwsze, musisz posiadać na swojej karcie pamięci stan gry, z zapisanym save'em ukończonej gry Silent Hill 2, e następnie go użyć. Od teraz nowe interakcje z przedmiotami i nowe sceny będą dostępne podczas gry. Wspomniane sceny są odniesieniem do scen z poprzedniej części Silent Hill a. Dla przykładu Heather próbująca szukać czegoś, co ugrzęzło w toalecie w centrum handlowym ("The mall")

STAR WARS KOTOR: KILKA SZTUCZEK [XBOX]

[przyg. Mazzi]

Autorzy wprowadzili do gry kilka śmiesznych Easter Eggów.

1. Potrzebujesz dwóch kontrolerów - ten drugi koniecznie wepnij do 4

Dantooine idź do posiadłości Sandrala i porozmawiaj z droidem. Kiedy wejdziesz do środka pogadaj z właścicielem, po czym zagadaj do Ciebie jego córka. Powiedz jej "What I do is my own business" i otrzymasz jeden DARK POINT. Nie przejmuj się i odezwij się do niej ponownie. Przeproś ją i wybierz inną możliwość dialogową. Powiedz "I don't have time to listen to this". Otrzymasz LIGHT POINT. Teraz powtarzaj całą procedurę, począwszy od przeprosin i za każdym razem zbierzesz punkt!

Mashter bug



Legacy of Kain: Defiance - bezowa dziura

Znajdź jakiekolwiek pomieszczenie z portalem i przeciwnikami. Podczas walki zwab choć jednego oponenta pod portal i daj mu się uderzyć tak, żeby wpadł do środka (najlepiej w tym samym momencie uderzaj mieczem). Tektury zaczną się łamać 1 i po chwili Kain (czy też Raziel) zostanie sam w bezowej przestrzeni 2, całkowicie bezradny, bez szansy powrotu do normalnego świata. (mashter)

Mashter bug



GTA: Vice City - latający fotograf

Podczas misji z aparatem Zgarnij Sparrow z terenu wytworni i kiedy już limuzyna podjedzie pod domek z basenem na dachu podleć pod budynek pokazany na screenie 1. Wyląduj na jego gmachu tak, abyś jedną płozą dotykał pomarańczowej krawędzi. Nie musisz się martwić o maszynę, ponieważ zawiśnie ona w powietrzu. Podejdź na skraj dachu 2 3 - także nie musisz się zbytnio obawiać upadku na sam dół - i wyceluj aparatem w stronę budynku z basenem. Dzięki temu trikowi bez najmniejszego problemu zrobisz trzy kompromitujące fotki twardemu mafiozo (no ja akurat zrobiłem snajperką - 4). Warto także dodać, że po sesji zdjęciowej ucieczka nie stanowi także żadnego kłopotu, a to dzięki zaparkowanemu obok śmigłowcowi. (mashter)

MGS2: Sons of Liberty (PS2)

1.Siłacze.
W dość łatwy sposób można podnieść dla obu postaci GRIP LEVEL, tak by wytrzymali dłuższe wiszenie! Wystarczy tylko się trochę popodciągać

2.Rozmówki
Kiedy wisząc podciągasz się (podnoszenie levelu) zaczną dzwonić od Ciebie Campbell i Rose

3 Robienie w bambuko
Grając gołym Raidenem nerób rabanu w hali (zaraz za salą tortur) szybko wróć i podepnij się od maszyny. Wpadną tam strażnicy, ale widząc Cię przypiętego zameldują, że wszystko jest w porządku (jeden z nich będzie się głupio przyglądać Raidenowi).

4.Plakat w szafce
Zrób zdjęcie plakatu z szafki w pokoju z Ravenem i wyślij Otaconowi

5.Plecak.
Jeśli masz stelarz (Raiden) możesz przyczepić strażnikowi C4 od pleców

6 Fotka miasta
Zrób zdjęcie uspionego miasta (Snake) z pokładu Discovery i wyślij je Otaconowi

7.Plakat w hali
Grając Snake'iem strzel w plakat wiszący w hali (przed pokojem z zeminowanymi drzwiami) - włączy się alarm

8.Sposób na Raye:
Żeby uniknąć ciągłego bombardowania rakietami samonaprowadzającymi, rzuć parę Chaff Granade - zakłócą ich pracę i rakiety nie będą Cię trafiały

GTA: Vice City (PS2)

1.Głowa na podłodze
W drugiej misji dla gangu motocyklistów spoglądaj w prawą stronę ekranu - na podłogę knajpy. Jeśli jesteś dość uważny, dostrzeżesz głowę jakiegoś murzyna.

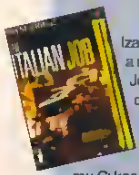
2. Zagłówki.
Koło latami morskiej użyj snajperki i poobserwuj morze. Zauważysz za pływają tam parowce i zagłówki, których normalnie nie ma w Vice City

3.Zepaute
Przy morzu, na plaży niedaleko latami morskiej jest "zepsuty" Rampage. Biorąc go, niezależnie jaką broń posiadasz i tak jest niemożliwe wypełnienie tej misji!

4.Zmiana
Jeśli rozpoczynasz grę raz jeszcze (drugi raz i od nowa!), w salonie samochodowym po dostarczeniu wymaganych aut samochody które otrzymasz będą się pojawiały w innej kolejności

5.Bar szybkiej obsługi:
Jeżeli masz ubytek zdrowia a w pobliżu jest jakiś sklep z żarciem, wstąp tam, a za parę dolców będziesz mógł odnowić życie

Izabela Mozek Łomza



Iza dostaje w nagrodę grę THE ITALIAN JOB a my czekamy na Wasze kolejne odkrycia. Jeśli zauważyłeś jakiś ciekawy patent błąd czy easter egg - napisz nam o tym koniecznie (jeśli dysponujesz magnetowidem - nagraj na kasetę dany urywek i podeślij nam z kopertą zwrotną i znaczkiem a odeślemy Ci kasetę z powrotem)

4. Dupikowanie przedmiotów - idź do podwodnej bazy na Manaam. Będąc wewnątrz idź od jednej ze śluz powietrznych. Załóż na siebie wszystko, co chciałbyś zduplikować. Zapisz grę i ściągnij wszystko, co właśnie nałożyłeś. Wyjdź przez śluzę na dno morskie i natychmiast wróć z powrotem. Członkowie Twojej drużyny będą nosić wszystko to, co im właśnie ściągnąłeś!

5. Więcej experience - na Korriban w sali, gdzie odbywają się pojedynki. Jest komputer. Skorzystaj z niego i jeśli masz odpowiedni poziom Computer Skill, skorzystaj z opcji "hack into Sith Datafiles". Możesz wybierać ją, ile raz tylko chcesz, a za każdym razem zyskasz 300 exp!

Inny sposób, wymagający cierpliwości - na Korriban w Akademii Sith znajdziesz studenta, który zastanawia się, czy trafił we właściwe miejsce. Możesz wybrać trzy drogi namówić go, by dołączył od szeregów Jedi (500 punktów xp), zachęcić, by pozbył się wątpliwości (100 xp) lub po prostu zasugerować odejście (300 xp). Kiedy zacznie, uciekać zatrzymaj go i porozmawiaj z nim ponownie, zaczynając cały manewr od początku. Za każdym razem wybieraj ostatnią opcję i zbieraj 300 xp!

6. Szybka kasa - sprzedaj granaty w sklepie, po czym wróć od Zaalbara, który wyprodukuje ich więcej. Kursuj między nim, a sklepową ladą, a szybko uzbierasz potrzebną sumkę! W podobny sposób możesz podejść od innych postaci na statku, która produkują różne przedmioty i medykamenty.

7. Sposób na pokonanie bestii w kanałach - rozdziel drużynę i uruchom tryb solo. Jeśli jedna z postaci ma zdolność kamuflażu, zajdź potwora od tyłu i szybko przebiegnij w stronę drzwi na końcu pomieszczenia, zanim się spostrzeże. Teraz spokojnie stań naprzeciwko i rzucaj w niego granatami, aż padnie martwy.

Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, XBOX, GC)

Okazjonalne daty
Przestaw zegar w konsoli na datę 25 grudzień, a podczas gry zobaczysz okazjonalna rzeczy związane z Bożym Narodzeniem.
Przestaw zegar w konsoli na datę 31 październik, a podczas gry zobaczysz okazjonalne rzeczy związane z Helloween

Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)

Prawdziwa natura Tesshu
Po jednokrotnym ukończeniu gry każdą postacią z oceną "Grand Master" na wszystkich poziomach od Twojej dyspozycji oddany zostanie wokalny podkład B-Side - innymi słowy, w pewnym sensie "nakładka" na rozmowy które podczas gry odbywają się w czasie rzeczywistym (czyli nie wstawki FMV). Warto się pomęczyć w zdobywanie owych rang, gdyż dialogi nabierają wtedy nowego znaczenia - niekiedy są jaja jak berety.)

Kreskówka Itchy And Scratchy:
Po skolekcjonowaniu wszystkich kart w grze udaj się od poziomu Lisy, a następnie od "Android's Dungeon". Zagadaj od gościa od komiksów i kup od niego bilet na seans. Teraz idź do teatru ("Aztec Theater") aby obejrzeć kreskówkę.

Łatwa kasa
Najlepszym sposobem na zdobycie darmowej kasy jest rozwalać auta i różnorakie rzeczy, za co dostaje się monety. Jedynym problemem jest tutaj policja, która chwilę później zaczyna nas gonić. Istnieje jednak sposób, aby odpuścić sobie ucieczkę przed nawarianymi glinziarzami a następnie ponowić całą akcję. Otóż będąc ściganym wysterczy nacisnąć START i dać na ekran z wyborem misji, a następnie wybrać którąś z nich. Po powrocie od gry co prawda policyjne syreny nadal będą się świecić obok radaru sugerując pościg, ale tak naprawdę nikt nie będzie nas gonić.

Zbicie paska "Hit and Run" do zera:
Kiedy tryb "Hit and Run" zostanie prawie aktywowany (czyli tuż przed tym, jak narazisz się ostatecznie policji na pościg), szybko wyślądź ze swojego samochodu i "pożycz" pierwszy samochód jaki znajdziesz, byleby nie z budki telefonicznej. Teraz ponownie szybko wyślądź z nowego samochodu i wsiądź do starego, a pasek "Hit and Run" powinien spaść do zera.

Jazda rozwalonym samochodem [XBOX].
Będąc w samochodzie uderzaj nim w ścianę, aż zacznie wydobywać się z niego dym i w końcu wybuchnie. Teraz szybko wskocz na rozwalony samochód i naciśnij Y. Jeżeli zrobisz to poprawnie, będziesz mógł jeździć grochem dookoła z "zawrotną" prędkością). Uwaga, jeżeli później naprawisz ten samochód, to przy kolejnym jego rozwaleniu nie dostaniesz już żadnych pieniędzy.

Mashter bug



Tekken 4 - blokowalny unblok

Nawet mi przez myśl nigdy nie przeszło, że kiedyś zablokuję cios, którego nie da się blokować). Wiem jak to brzmi, ale... zresztą sam sprawdź. Wybierz sobie obojętnie jaką postać a drugiemu graczowi ustaw "Michalczewskiego". Teraz niech gracz nr 2 wykona cios nie do zablokowania, a Ciebie czeka średnio trudne zadanie - zablokowanie go. Jak to zrobić? Kiedy już pięść Steva prawie dotyka Twojej maski, musisz piekielnie szybko wykonać ↓↓↓SS↓ (masz na to jakieś 5 klatek!). Jeżeli wykonasz to w wystarczającym tempie i akurat trafisz w dobrą klatkę atakującej pięści boksera, to zablokujesz ten cios 3 4. (mashter)

The Getaway (PS2)

Odnowa zdrowie.
Kiedy zostaniesz ranny, szybko podejdź do jakiejkolwiek ściany i stań tuż obok niej, a bohaterowi znowu przybędzie sił i energii.

The Simpsons: Hit & Run (PS2, XBOX, GC)

Okazjonalne daty.
Przestaw zegar w konsoli na datę 1 styczeń, a podczas gry zobaczysz okazjonalne rzeczy związane z Nowym Rokiem.

Przestaw zegar w konsoli na datę 31 październik, a podczas gry zobaczysz okazjonalne rzeczy związane z Helloween.

Przestaw zegar w konsoli na ostatni czwartek listopada, a podczas gry zobaczysz okazjonalne rzeczy związane z świętem Dziękczynienia.

Przestaw zegar w konsoli na datę 25 grudzień, a podczas gry zobaczysz okazjonalne rzeczy związane z Bożym Narodzeniem.

The Sims (PS2)

Opcje na dwóch Graczy odblokowane:
Na głównym ekranie wciśnij równocześnie R1+R2+L1+L2, aby dostać się do "cheat menu", gdzie wpisz MIDAS i potwierdź wpisanie kodu. Teraz rozpocznij zabawę w trybie "Get A Life" i wejdź od gorącej wanny ("Hot Tub") z panienką. Następnie naciśnij START, potem QUIT, a na końcu JUST QUIT, a tryb na dwóch Graczy zostanie odblokowany.

Sposób na współmałżonka:
Nie jest to sprawa łatwa, jak zresztą w codziennym życiu.

Mashter bug



GTA: Vice City - woda znikąd

Udaj się od Hagrman Cando stadium (czyli na stadion) i wjedź na niego od prawej strony 1. Teraz jadąc drogą od fotniska dla helikopterów trzymaj się blisko murka, który chroni przed ewentualnym wpadnięciem do wody. Jadąc dokładnie tą ścieżką po chwili wylądujesz w "basenie", tracąc oczywiście życie 2. Nie zapobiegniesz temu nawet gdy skierujesz najbardziej jak możesz kołą w stronę w/w muru. (mashter)

ciu) Najpierw musisz wyprawić prywatkę, zapraszając wypatrzoną osobę z płci przeciwnej (homoseksualiści nie będą zadowoleni ghe) Podczas Imprezy pozdrawiaj ją ("Greet") i zagaduj do niej ("Talk"), a kiedy Cię opuści, z pewnością zostawi Ci swój numer telefonu Następnego dnia zadzwoń do przyszłego współmałżonka, zapraszając do siebie ponownie ("Invite"). Po przyjściu dowiedz się o tej osobie więcej, rozmawiając z nią, a gdy nadarzy się okazja flirtowania ("Flirt"), nie omieszkaj jej wykorzystać Prędzej czy później przyszły partner zakocha się w Tobie (nawet jak będziesz miał zdeformowaną twarz a la Ścierа.) Następnego dnia spraw, aby Twój Sim był w dobrym nastroju (trzy zielone paski albo więcej), a następnie zaproś przyszłego współmałżonka na obiad ("Serve Dinner"). Po posiłku zacznijcie wspólnie oglądać telewizję ("Watch TV") Podczas tej czynności podświetl swojego gościa ("Guest") i wydaj komendę, aby oglądał telewizję (ponownie "Watch TV"), a jego komfort wzrośnie Następnie zagaduj, jak się tylko da, opowiadając kawały, przytulając się i tańcząc ("Talk", "Tell Jokes", "Hug", "Dance"), a jeżeli Twój Sim będzie nadal w dobrym nastroju (trzy zielone paski albo więcej), uzyskasz opcję propozycji małżeńskiej ("Propose") Czasami dostaniesz kosza (usłyszysz ostrzegające syreny), który będzie skwitowany pewnym komentarzem Ale nie popełniaj samobójstwa, bowiem wystarczy zrobić wszystko, o co osoba płci przeciwnej poprosi, a opcja propozycji małżeńskiej znowu się pojawi - wykorzystaj ją! Uwaga, jest to możliwe jedynie w tryble "Play The Sims"

Mashter bug



GTA: Vice City - zwariowany motocyklista

Jeżdżąc bez żadnego celu po mieście znajdź jakiegoś przypadkowego motocyklistę, który akurat dostawił na moment swój pojazd i przestrzel mu jedną oponę Kiedy koleś wróci po swoją maszynę, Ty do razu wsiądź także na dwuśladowy pojazd i staraj się go śledzić Koledze odbije szajba i zacznie robić bardzo głupie rzeczy spontanicznie skręcać we wszystkie kierunki, hamować bez żadnej sygnalizacji, wywracać itp Wygląda to co najmniej śmiesznie [mashter]

i ponownie wejść Teraz wystarczy nazbierać pieniądze i przedmioty (apteczki itd.) z danego poziomu, a następnie wyjść i wejść ponownie, a zebrane rzeczy pozostaną w kieszeni panny Croft.

Dagger of Xian:
"Dagger Of Xian" jest przedmiotem, który znaleźć możemy w grze Tomb Raider 2. Występuje on również jako Easter Egg w trzeciej części przygód Lary Croft, a także w "The Angel Of Darkness". Aby go dostać, musisz wskoczyć do levelu "Aquatic Research Area" Kontynuuj swoją podróż, a kiedy już dojdziesz do miejsca, w którym Lara zmienia ubrania, wtedy powróć do głównej hali. Idź w stronę miejsca, gdzie po raz pierwszy bawiłeś się z dźwignią pod wodą, ale do niej nie wchodź! Wejdź do drzwi i podążaj cały czas korytarzem, aż dojdziesz do końca, gdzie wskoczo do wody Płyń pod wodą ku wielkich drzwi, ale tuż na przeciwko nich skręć w lewo, i płyń w stronę rur Jak do nich dopłynięsz, "turlaj się" Larą, a zobaczysz schodek (po lewej stronie powinna być podświetlona ściana) Podpłyń do tej ściany i "otwórz" ją (Lara wykona niezwykle ciekawy ruch) Płyń dalej, aż wypłynięsz na powierzchnię, gdzie wejdź po drabince Następnie przepchnij głaz jak najdalej możesz Po lewej stronie w szklanej skrzynce znajduje się upragniony "Dagger of Xian". Miła uwaga, aby Lara przepchnęła ten głaz, musisz najpierw zmienić jej ubrania.

Znikająca Lara.
Na poziomie "Parisian Ghetto" udaj się w miejsce, gdzie faceci ćwiczą boks. Wejdź na wielką drewnianą szafkę i ustaw bohaterkę naprzeciwko oświetlonego okna. Przełącz kamerę za pomocą R3 i spójrz na przód Lary Teraz podążaj w stronę kamery która powinna "skoczyć" nad głową panny Croft i kiedy przełączysz kamerę, aby patrzeć na nią z boku, nie zobaczysz jej "Ni ma" Lary)

Nieograniczone liczba pieniędzy:
W poziomie "Parisian Ghetto" udaj się do lombardu, zaraz po rozmowie z kobietą W środku porozmawiaj z facetem, a następnie wyjdź na zewnątrz, po czym podążaj prosto, aż dojdziesz do "pokrywy" do kanałów Po Twojej lewej stronie powinny znajdować się pieniądze Teraz wróć się do lombardu, a następnie wyjdź z niego i ponownie udaj się do "pokrywy" kanału Co widzisz po swojej lewej? Zgadza się - kolejna porcja pieniędzy Rób tak w kółko, aż uzyskasz satysfakcjonującą Cię ilość gotówki, albo, się znudzisz.)

Za mało tlenu?
Niejednokrotnie pływając pod wodą będzie brakowało Ci tlenu Jest na to prosty sposób! Wystarczy szybko zapisać stan gry, gdy bohaterka jest pod wodą, a następnie wgrać zapisanego save a, a ilość tlenu w płucach Lary znowu będzie pełna

Mashter bug



Tony Hawk's Pro Skater 3 - parking

Lokacja Cruise Ship Zjedź na najniższy pokład i udaj się na sam tył statku Wyjedź na ściankę pokazaną na obrazku i skręć w jakąkolwiek stronę, jednocześnie hamując Jeżeli wyczujesz odpowiedni moment skrętu i hamulca (to brzmi jak z jakiegoś toru wyścigowego), to powinieneś stanąć bokiem do ściany, tak jak pokazuje to screen obok [mashter]

Tom Clancy's Splinter Cell [XBOX]

Ukryty pokój:
W pierwszym, treningowym poziomie znajduje się ukryty pokój! Co więcej, możesz do niego dostać się już na początku owej planszy Na starcie popatrz się w lewą stronę, znajduje się tam gzyms, na który wejdź. Na keypadzie wklep kod 5656, aby uzyskać dostęp do sekretnego pomieszczenia! Naprzeciwko tego jest kolejny gzyms - wykonaj skok po ścianie i otwórz drzwi do składowni ("Storage Room") Co jest za nimi? Przekonaj się sam)

Blokowanie drzwi:
Jeżeli ktoś Cię goni, a gdzieś w pobliżu są drzwi - przebiegnij przez nie, a kiedy się zamkną, stań tuż przed nimi, niejako "barykadując" je Gonlący Cię strażnik będzie próbował kilka razy otworzyć drzwi, a gdy mu się to nie uda - zrezygnuje Uwaga drzwi muszą otwierać się w Twoją stronę

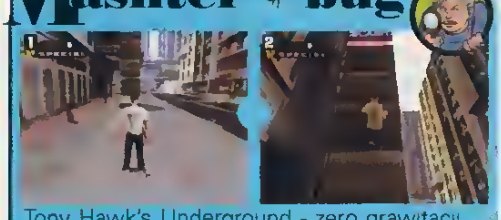
Odczyt kodów z odcisków palców:
Od razu mała uwaga, sztuczka ta która jest niezwykle przydatna, działa jedynie w drugiej misji Chińskiej Ambasady ("Chinese Embassy"), ponieważ temperatura tam jest na tyle niska, że można odczytać kody z odcisków palców pozostawionych przez strażników na keypadach Wszystko co należy zrobić, to podejść do miejsca wklepywania kodów i włączyć goggle wykrywające ciepło ("Heat Goggles") bądź uruchomić owe goggle z dystansu i używając trybu snajperskiego odczytać odciski Kolejność wciskanie przycisków zależy do kolorów, dopowiednio - głęboki błękit, błękit, słaby błękit, zielony, słaby zielony, żółty, pomarańczowy, czerwony Dla przykładu, jeżeli wykryjesz takowe przyciski: zielony na "3", słaby błękit na "5", czerwony na "6" i żółty na "8", wówczas prawidłowym kodem będzie 5-3-8-6 Słowem, odczytujemy odciski na danych numerach klawiatury w kolejności odpowiednich kolorów

Ciche upadanie z wysokich lokacji:
Wiadomo, skakanie z bardzo wysokich miejsc przeważnie prowadzi do śmierci, albo cierpi na tym zdrowie Ale jeżeli na dole znajduje się jakiś strażnik, możesz go wykorzystać w celu zredukowania obrażeń Jak to zrobić? Wystarczy po prostu na niego skoczyć, a Twoje zdrowie ucierpi tylko na tym ok.30%

Tomb Raider: The Angel Of Darkness [PS2]

Nieograniczone liczba pieniędzy i przedmiotów:
Wskocz do jakiejś lokacji, z której z łatwością możesz wyjść

Mashter bug



Tony Hawk's Underground - zero grawitacji

Lokacja. Manhattan Dojedz do miejsca pokazanego na screenie 1 i zjedź z deski Weź ją do ręki i po prostu zacznij biegnąć na wprost kolumny pokazanej na obrazku Kiedy będziesz już ponad połową filaru, wciśnij przycisk dopowiadający za położenie dechy, postać nie położy jej do razu, tylko dopiero na samym szczycie konstrukcji Wygląda to dokładnie tak jakby koleś zwyczajnie wbiegł po murze na samą górę [mashter]

Tony Hawk's Underground [PS2]

Niezliczone tysiące punktów:
Będąc w poziomie "Hangar Old School" wiącz za pomocą kodu ("getitup") słabą grawitację, a następnie jedź do jakiegokolwiek rogu poziomu Wykonaj z rampy "ollie up" w stronę kąta sufitu, a powinieneś zostać tam w powietrzu Teraz możesz zrobić tyle trików i specjałów, ile Ci się podoba - stawiam piwo ze po 60.000 Ci się znudzi, zobaczysz,) Jedynym sposobem, aby wyjść z tej pułapki programistów, jest wciśnięcie R1 i L1, aby zeskoczyć z deski.

Way of tha Samurai [PS2]

Szybkie ukończenie gry:
Jeżeli chcesz ukończyć grę w około jednej godziny, zastosuj się do tego mini-opisu Na początku gry będziesz walczył z facetem Po walce wybierz opcję "Ok. ." Zapyta on, czy chcesz wstąpić do jego klanu, na co Ty odpowiedz: "Not interested" Następnie wyciągnij swój miecz, aby przestraszyć dziewczynę Powiedz do niej, aby dała Ci wszystkie swoje pieniądze ("Give me all your money. "), a wtedy ona dobiegnie Teraz skieruj się do jej domu, w którym ojciec oznajmi, że dziewczyna jeszcze nie wróciła. Powróć więc w miejsce, gdzie ją spotkałeś (most), a następnie udaj się ponownie do jej domu. Dziewczyna będzie wraz z kolesiem afro, a gdy wyciągniesz miecz, gość nakaże Ci odłożyć go. Olej jego gadanie o tępym moczem, a co więcej - zastrasz go, a po walce ucieknie on wraz z dziewczyną Ponownie zawitaj na moście, gdzie stocz z nim ostateczny pojedynek, końcowo zabijając go Wracaj do domu dziewczyny, a zobaczysz, jak jej ojciec został poddany torturom Przed Tobą stanie możliwość dokonania jednego z dwóch wyborów - wybierz walkę z facetem, który napiernicza starego, a następnie wykończ gościa z pistoletem Odwiedź ponownie most, aby znowu wrócić do domu, do którego wejdź z wyciągniętym mieczem Dziewczyna kolejny raz ucieknie, a Ty po prostu dołącz do klanu, a ukończysz grę. Ponieważ nie zaprzyjaźniłeś się z dziewczyną, ominie Cię wielka część gry Ale przynajmniej ukończyłeś grę i zdobyłeś dodatkowy kostium!

Mashter bug



Tomb Raider Angel of Darkness - zapasowy klucz

Rozdział The Serpent Rouge W sali z dyskotekowymi światłami przełącz wajchę pokazaną na screenie 1 i do razu zejdź na niższy poziom Zabij kolesia i szybko biegnij na drugi koniec sali gdzie będziesz musiał rozprawić się z kolejnym oponentem Musisz to zrobić zanim nie zamknie drzwi! Jeżeli Ci się uda, to pomieszczenie ze srebrnym kluczem (który zdobywa się na samej górze, po zrobieniu masy innych rzeczy) stanie przed Tobą otworem 4 [mashter]

wielka akcja

ZŁAP KONTAKT

Witamy w drugiej edycji wielkiej akcji ZŁAP KONTAKT. Oto baza ponad 300 osób, które zdobyły się na odwagę dołączyć swoje dane do naszego spisu - wielu z Was pojawiło się w tym miejscu ponownie, podając swoje nowe namiary, bądź też uzupełniając swoje dane o nowy sprzęt, co nas bardzo cieszy. Mamy nadzieję, że aktualny spis, podobnie jak i ten poprzedni, spełni swoją rolę i będzie Wam dobrze służyć w nawiązywaniu nowych znajomości - wszak w tym celu powstał. Za rok kolejny "update".

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
Aleksandrów Łódzki			
[illegible] Mariusz	Walter	(042)712 76 55	PS2
Antoszyce			
Dowgun Jakub	Korn	dowgun@poczta.onet.pl	XBOX,DC
Augustów			
Jaworowicz Artur	Elwuk	0697-139 593	PS2,NES C-64
Jaworowicz Łukasz	Pikuś,Ula	276-15 81	PS2,NES Pegasus
Bełchatów			
Such Marcin	Suchy	0694-756-055	PS2
Biała Podlaska			
[illegible] Sebastian	Łobek	342-02-47 ul.Król.Jadwigi 2/5	GC,PSX
Łobaski Piotr	Łobek	Lobak1@op.pl	PSX PSX,PC
Bolesławiec			
Bylica Kamil	Byle	(094) 312-10-55	PS2
Borne Sulinowo			
[illegible] Tomasz	Bambo	Biełogórcza 25	XBOX,DC
Brzostek			
Charczanowicz Kamil	Kmyclor	kmycior@interia.pl	PS2 PC
Sacherl Marcin	Saka	saka3150@w2.pl	XBOX
Brzeg			
Skowronek Rafał	Raf	saczur515@wp.pl	DC
Bielawa			
Sikorska Mateusz	Matt	0505 201 709	XBOX PSX,Amiga
Sikorska Piotr	Stara	033 21-82	XBOX,PSX
Sowa Sylwester	Rodriguez	(074) 645 27 99	PS2
Bielsko Biała			
Niczyporuk Dariusz	Fiddles, Dariusz	0605 450 970	XBOX,PC
Sobala Krystian	Wielka	(033) 498 99 62	PS2
Bogatynia			
Sikl Jacek	Jaco	ul.Kusacińskiego 22/9	N64,Saturn
Brzeziny Borne			
Szymczyk Tomasz	Szynol	0505-044 233,ul.Szkolna26/14	PS2,DC
Bukowno			
Dawid Barbara	Basia	basia_pl@tlen.pl	PS2,GC,GBA,GBC,N64 PC
Bytom Odrz.			
[illegible]		696-882-210	PSX MSII,Amiga C-1200 PC
Chełmno			
[illegible] Radek		0552-419 114	PS2,XBOX
Chojnice			
Malinowski Piotr	Malin	(0851737 62 58	PS2,XBOX
Mielczewski Jakub	Kiwa	696-747-498	PS2,XBOX,GBA,N-Gage
Czeladź			
[illegible] Mariusz	Łysol-ek	506 069 992	PS2
[illegible] Dariusz	Daria	602 291 633	XBOX,PSOne,GB
[illegible] Bartosz	Jokol	ul.Popiełuszki 8"B"/1	PS2,PC
[illegible] Krzysztof	AB	ul M.Konopnickiej 27a/13	PS2
[illegible] Krzysztof	Crash	(0771 416 62-41	PS2
Czerwin Wielkopolski			
Jankowska Krzysztof	Jankes	0693-136 135	PS2
Ekwa			
[illegible] Aleksander	Satan	gg 4375285	GC,GBA,PC
Dąbrowa			
Skowrońska Patryk		spiderman@o2.pl	GC,N64
Wawrzyńska Michał	Tchiller	(052) 327-04-35	PSX,GBC
Dłutów			
[illegible] Marek		0503-966 927	GC,PSX DC,GB N64,SNES, NES MD Atari7200
[illegible] Michał	Xos	603 367-431	XBOX
Dobrodzień			
Kolasnicki Mateusz	Matley	matley@interia.pl	PSOne
Dąbrowa			
[illegible] Emilian	Lan	508-285 287	PS2,XBOX,GC
Dzierżoniów			
Orłowski Łukasz	Garoo	0607-872 924	PS2,XBOX,PSX,SNES, NES,Amiga,PC
Dodzież			
[illegible] Sebastian	Kaczor Bastek	602 257 626	PSX
Dobrzyń Nad Wisłą			
Pastor Andrzej		rafcsub88@op.pl	PSX
Drzonków			
Sterzec Rafał	Sterzec	505 671 194, sterzec87@interia.pl	PS2,GBA
Drachomirek			
Kotowska Sławomir	Kot	0601 203 798	PS2

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
Dąbrowski			
[illegible] Marcin	Kontra	gg 6708751	PSX PC
Czarnków			
[illegible]		507-453-374	PS2 PC
Dąbrowa Górnicza			
[illegible] Maciej	Maly	600 298 711, ul.Michałowicza 7/26	PS2,PSX,DC,Amiga,PC
Krętosz Andrzej	Endryu	(032) 215-13-57	PS2,PSX
Jastrzębie-Zdrój			
Szulim Dawid	Kamikal	507-606 777	PS2,PSX,DC,PC
Gorzów			
Kalinowska Małgorzata		785 65-20	PS2
Jarocin			
Kubiak Krzysztof	Kubik	693-163 921	PSX,XBOX
Jabłonowo Pomorskie			
[illegible]	Dymon	gg 2718287	PS2 XBOX,DC
[illegible]	Sonic	gg 4864084	PS2 XBOX,DC
[illegible] Andrzej	Grisby	gg 5314264	PS2,XBOX,DC
[illegible] Mateusz	Kaja	gg 2050261	PSX XBOX,DC
[illegible] Wojciech	Zibi	gg 5345078	PS2,XBOX,DC
[illegible] Michał	[illegible]	gg 3300847	PS2 XBOX,DC
[illegible] Sebastian	-	509 090-082, gg 1639467	PS2,XBOX,DC
[illegible] Adam	Adi	508 254 939	PS2 XBOX,DC
[illegible] Daniel	Elfo	(014) 678-41-15	PS2,XBOX,DC
[illegible] Grzegorz	Setsuo	(014) 642 35 86 gg:3067809	PS2 XBOX,DC
[illegible] Paweł	Byk	601-805 970	PS2 XBOX,DC
[illegible] Rafał	Rass	601-805 970	PS2,XBOX,DC
[illegible] Marcin	Mroczek_Pirat	gg 4696835	PS2,XBOX,DC
[illegible] Mariusz	Mirawe	gg 3190113	PS2,XBOX,DC
[illegible] Robert	Zupto	508 254-938, gg 3813374	PS2,XBOX,DC
[illegible] Sławomir		(014) 642 29-61	PS2,XBOX,DC
Jelenia Góra			
-	Kalgan	kalgan@wp.pl	PS2 GBA,Atari 130XE
Jastrowie k. Pobiednik			
[illegible] Piotr	Yogi	yogi_313@wp.pl	PS2,DC,GBA,Saturn,M0 PC
Jarocin			
Szmidyk Paweł	Gałka 17	ul.Majowa 5, 0503-804-645	PS2,PC
Inowrocław			
Szczukowski Marcin	Szczuku5	0506-348 339	PS2
Iłowo			
[illegible] Tomasz	Czarek	0600 201 149	PS2
[illegible] Rafał	Emj	(0821 571 52-46	PS2,PSX
[illegible] Grzegorz	Bad Wolf	(062) 571 52-46	PS2,PSX
Iława			
Chechel Krzysztof	Steve	236 91 61	PS2,XBOX,PSX
Jenkin Marcin	Jano	642 74-74	PS2,DC,MD
Jarocin			
[illegible] Marcin		0508-770 572	PSX DC
[illegible] Sebastian	Shewek	0508 770-572	PSX,DC
Iłża Mały			
Sadzik Dawid	Fisher	0507 629 640	GC
Jelonek			
[illegible] Kamil	Peref	603 051 735	PS2 Pegasus
[illegible] Krystian	Krzysiek	0606-392 040	PSX
[illegible] Kuba	Guzik	692-816 236	PSX PSX
Jelenia			
Leśniak Marcin	Lesiu	0691-650-288	PS2,GBA
Pilchin Piotr	PiTer	pxthache@tenket.pl	PS2,PC
Jarocin			
Trela Tomasz	Swift	(087) 428-36 14	PS2
Jelenia Góra			
[illegible] Grzegorz	Slanik	234-07 62	PS2,PSX
Makowski Mariusz	Kobra_Mania	279 12 95 ul Tarnogórska36/5	PS2
Sztrunk Adrian	Quake	696 915 068	PS2,PSX,Amiga
Szachetko Mirosław	Szarman	szarman0072@wp.pl	PS2,XBOX,PSX
Głogów			
Pukiec Witalij	Hussajn	hussajn1@wp.pl (076)832 27 16	PS2 NES PC
Szewczyk Marek	Fibratone	ul. Akacjowa 11/3	PSOne
Głowno			
Sitek Dariusz	Darius	601-854-050	XBOX
Głuchołazy			
Sadlik Tomasz	Master	(077) 439 64-36	PS2
Gniewino			
Zalewski Damian	WSZ	696 647-041	PS2
Goldap			
[illegible] Kamil	Mewaz	(087) 615-00-21, ul.Kasmadry44	
Grodzisk Wielkopolski			
Karczyński Paweł	Pilnik	0503 700-498 gg 1344650	GC
Kaszicki Piotr	Masa	0604 638 588	GC
Wiszniewski Piotr	Wiesiek	505-546-374 gg 1325325	GC,PSX
Grodzisk Mazowiecki			
Szymert Sebastian	Dante	692 699 467	PS2,GC,PC
Gryfice			
Bzdurski Zbyszek	Bzduro	0600-592-067	PSX,DC
Gryfino			
Kumor Krzysztof	Szczurek	devilk@poczta.fm	PS2,PSX,PC
Ignow			
Czerwonys Paweł	Sim	721-62 37	PS2

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
Inowrocław Lubelski			
[illegible] Paweł		0604 164-629	PS2
Jastrzębie Zdrój			
[illegible] Ariel		470-60 87	PS2
Inowrocław			
[illegible] Dariusz	Kornil	ul. Glinana 3a/3	PS2
Skóra Marcin	Skórek	Skorek004@op.pl	PS2
Jaworze			
[illegible] Łukasz	Dla	505 603-477	PSX
Jelenia Góra			
[illegible] Daniel	Baby	504 653-682	PS2,PSX
[illegible] Konrad	Jacek	0506 613 691	PS2
[illegible] Mateusz	Powju	gg 4008250	PS2,PSX
Jarocin Małe			
[illegible] Szymon		(061) 605 087 888	GC
Jarocin			
Kawalczyk Bolesław	Caval	caval2@interia.pl	PSX,GB PC
Jabłkowy Dołek			
[illegible] Cezary	Mesteh	mesteh27@wp.pl	PS2,PC
Jaworzno			
Sutkowski Zbigniew	Zły ch	0505-409 547	PSX,SNS NES,Amiga500
Jemielnica Żabki			
Buczkowski Paweł	Bucze	0 691 620-173	PS2,PSX
Jutrosin			
[illegible] Adrian	Imrysocha	ul Owocowa 5/1	PSX
[illegible] Adam	Jorunil	508 939 946 ul.Andrzeja 8/7	PS2,PSOne
Pastor Michał	Chocolate	781 74-32, ul.Kościuszki 7/9	PSX
Szymczak Marcin	Gandalfo	251 27 62	PS2,PSX
Teresa Rafał	Farmer	0602 833 718	PSX
Jedlicze-Zyk-Kozle			
Żukowski Krzysztof	Żuk	502-506 187	PS2,XBOX,GBA
Jelcz-Laskowice			
Wysocki Paweł	Wyse		PSX GBA,NES,PC
Jelenia Góra			
[illegible] Przemysław	Swierszcz	swierszcz27@poczta.onet.pl	PS2,PC
Jelenia Góra			
Starczak Karol	karlo_s	692 791-801	PS2,PSX,PC
Jastrzębie-Zdrój			
Stawiarski Paweł	Ulny	0696 606 734	PS2,XBOX,NES,PC
Jedwabne			
Sroka Jakub	Qba	0696-153 983	PSX,DC,PC
Jelcz-Laskowice			
Boszkiewicz Karol	Konsalo	kb.karlik@interia.pl	PS2,GBA,GBC,PC
Jelenia Góra			
Szramowska Bartek	Sremo	ul Sikorskiego 6/10	PS2
Jelonków			
Chukowski Emil	Nuke	0504 248 435	PS2,PSX
[illegible] Michał		amulecie@interia.pl	PS2,PSX,PC
Jelenia Góra		gg 23355827	
Gąbala Patryk	Sury	696 146-674	PSX
Jeziorki [illegible]			
[illegible]		(0221717 20-48,504-954-449	PS2,GB,MD,Amiga
Jastrzębie-Zdrój			
Malewczyk Wojciech		0601-463 403	PS2
Jelcz-Laskowice			
[illegible] Marcin	g@c	346-43 07	PS2 PC
[illegible] Damian		602 219 046	PS2,GC
Jelenia Góra			
Gwynar Michał	Nara	cwynar0@poczta.onet.pl	PS2,XBOX GC,GBC,PC
Jabłonowo			
Jaworz Rafał	Rafi	507 060-930	PSX
Jarocin			
Fabrowski Łukasz	Faber	693-673-682	PS2,GBC
Jadowa Zdrój			
Grudny Sebastian	Sabo	ul.Obrońców Pokoju 1/4	PSX
Jarkorona			
Chwała Bartłomiej	Krasuletti	Skawnik 58	PS2,PSX Pegasus
Janko [illegible]			
[illegible] Michał	Gruby	ul Piechoty 9/13c m17	PS2,PSX
Jasło			
Gendera Damian	Kret2000	ul.Mieszka I-go 4/11	PS2
Jabłonki Warmińskie			
[illegible] Tomasz	Atari vel Rudy Absztyment	505-450 483	PS2,GB,NES,MD C-64
Jabłonowo Pomorskie			
Pelli Dawid	FAN-Bujnyk	0692-672-427	PS2,PSX,SNES
Jabłonowo			
Turczyński Rafał	Fredek	0503-831 559	PS2 GBA
[illegible] Arkadiusz	Yaro	zachlejmorde@wp.pl	PS2 PSX,Pegasus
[illegible] Sebastian	Bolec	506 041 046	PS2,PC
[illegible] Janusz	John Evil	ul.Holnesza 28/14	PS2
Łapsze Wyżne			
Bylina Wojciech	Beni	cradle_of_satan@interia.pl	PSX,GC,PSX
Jaworzyna Śląska			
Kowalczyk Piotr	Kasa	kanska7@wp.pl	PS2,XBOX,DC
Jedlicze			
Szalaniec Jacek		606 503-070	PS2

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
Raczany			
[illegible]	Decu	505-054 993	PS2
Jakubowski Rafał	Lery	694 339 905	PS2,PSX
owicz			
[illegible]	Hunter X	gg 1183108	PS2,GC
Nowacek Artur	Teraas	mindu@o2.pl	PSX
ulz			
Cieślik Grzegorz	Cyniek :)	0694 721 553	PSOne
Gartner Paweł	Szczur-ok	697 246 760	PS2
Kowalczyk Adrian	Adri	603 843 808	PSX
Kowalczyk Marcin	Molinek	0691 940 041	PS2
Kuraowa Krzysztof	Cyniek	0506 480 681	PS2,NES,PC
Lewkowski Tomasz	Bad Boy	BADBOYALIVE@POCZTA.ONET.PL	PS2,PSX
Rusiłka Łukasz	Scrolk	0609 944 663	PS2,PSX
Malbork			
Jasek Adam	Hunter	evilhunter@poczta.onet.pl	PSX,N64,SNES,Atari2600 C64
Narzęcie			
Gerzka Piotr	Chemiczny Ali	ul. Gdyńska 5	PS2,PSX
dzyłosie			
[illegible]	Kaczor	Rzeźnicka 62/3	PSX
Mikoław			
Pogorzelec Szymon	Szym	szym.p@poczta.fm	XBOX,GBA
Nowe			
[illegible]	Manaos	0503-089-595	PS2/GC,PSX GBC
Nowe Dolna			
Krzyżanski Bartłomiej	Marvellos	marvellus@poczta.fm	PSX
Nekla nad Notecią			
Kowalski Karol		0606-895-913	XBOX,DC
Nedzica			
Piątek Artur	Venox	venoxmar@interia.pl	PS2
Nowodlin			
[illegible]	Struna	(077) 460-67 96	PS2,PSX
owe Wypno			
Szumski Marek	Rédy	0507 970-740	PS2,PSOne,NES
Nowy Dwór Gdański			
Raczkowski Bartek	Xarnaso	(055) 247-31 10	PSX, GBA SPC-64
Nowy Sącz			
Cichow Marcin	Giwa	444-22 12	PSX,DC
Molenda Łukasz	Miernus	0697-433-723	PS2,PSX,GBA
Siewina Paweł	Silver	(018) 443 68-10	PSX
Nowy Targ			
Bigos Łukasz	Gurbaty	0507 948 182	PS2
Nowy Tomyśl			
Mieszkowicz Hubert	Humbert	0696-958-868	Pegasus PC
Vogel Paweł	-	powel_ps2@interia.pl	PS2,PSX,NES
Nsa			
Jaśkow Adam	Adax	ul.KEN 53/1; gg:7046053	PS2
Piekarski Piotr	Pipi	ul.KEN 12/7	PS2,PSX,PC
Obornki Śląskie			
Stocki Michał	Mistrz Stoku	0696-130-815	PS2,DC
Nosnica			
Bilang Marcin	Cimek	ul Bycerska 21/2	PS2,PSX
Wiśniewski Krzysztof	Wiśnia	398-42-40	PS2,GC,PSX GBA
Z			
Gałka Wojciech	Snuku	0508 082 385	PS2,PSX
Mogil Krystian	Hanys	(032) 645-00-85	PSX
Ołyn			
Wagner Dariusz	Marmo	(089) 561-73-01	PS2
Osole			
Pondze Michał	Procter	507 171 561 ul.Jagiellonów14	XBOX,DC
ek Wielkopolski			
Zastawa Robert	Kazuro	gg 2522294	PS2 PC
nica			
Siemiątkowski Łukasz	Shem	shem@spoco.pl	PSX,SNES,Amiga500 C-64
ateka			
[illegible]	Whitesand	whitesands@wp.pl	PS2,XBOX,GC,DC,N64
Przybyłowski Igor	Hoken	0697-422 759	PS2,PSX,GB,GBC, Pegasus,PC
owe Mazowiecka			
Kaja Robert	Maya	0502 824 126	PS2
Zach Piotr	Volt	volt37@tekken.cc	PSX
Ostrów Wielkopolski			
Szlek Piotr	PIT_R	pit_i7@wp.pl	PS2,PC
rmek			
Wąsik Arek	Marfeusz	matrix 213@interia.pl	PS2
abinnice			
[illegible]	[illegible]	0503-550-891	PS2
[illegible]	Tom.PS2	(042) 213-59-85	PS2,XBOX
[illegible]	[illegible]	0507 222-414	PS2
rosław			
Majdek Marcin	Majdi	0603 556-649	PS2 PSX,DC,PC
Oborowicz Jakub	Kubekut	0504-442-879	PS2,NES,PC
Piecki			
Kochanowski Wojciech	Piga	[illegible]	[illegible]
Piotrków Trybunalski			
Sadzak Damian	Mundek	mundek16@wp.pl	PSX,GB,SNES, Atari2600 C64,PC

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
Psz			
Klimko Łukasz	B-Boybube	ul.Klementowskiego 11	PSOne
Ptock			
[illegible]	Guma	tommy@het.pl	PS2,DC
Ptonsk			
Adamiak Rafał		rafalpukzon@wp.pl	PS2,PSX,GBC,SNES, Atari 65XE
olanica Zdr			
[illegible]	Wakli	0501-478-359, ul.Bystrzycka 46/7	PS2
olice			
Banach Łukasz	Jogi	ul.Gruzewalcka 7	PS2
mznan			
Strzymicki Marek	Samuel	507 587 764	PSX
[illegible]	Gadnik_murderer	0607 366-482	PS2 PSX,GBA,PC
Szachowiak Adrian	Tinker Kwazer	507 922-959	PSOne,PSX
Proboszcze	[illegible] zowy		
Krzton Rafał	Syn Wietrzu!!!	(023) 664-11-20	PS2,XBOX,GBA,PC
ostynia			
Kręg Kuba	Krolu	506-365-012	PS2,PSX,SNES, Atari 65XE,PC
[illegible]	[illegible]	608-764-801	PSOne
uszkow			
Paszke Grzegorz	-	(022) 728-68-43	PS2,PC
ańców k/Cieszyna			
Sankusz Leszek	EtJi	507-082-006	PS2,PSX
rzyce			
Walczynski Ryszard	Rychu	0691-089 509	PS2,PC
skowice			
[illegible]	-	233-84-22	PS2
iba Wyzna			
Ciślak Marek	Mac	m4c@yazeta.pl	PS2
karborz			
[illegible]	Mark	(032) 415 67-60	GC,PSX,PC
[illegible]	Sobek	0507 383-170	XBOX,GC
		(032) 415-66-50	
rnuta k Zielonej Gory			
Bogacik Marcin	Bulu	andrzejbugacik@wp.pl	PS2
Kudlin			
[illegible]	Bartez	ul.Dumroku 35/7	PS2
[illegible]	[illegible]	dziadas@poczta.onet.pl, gg 1822020	PS2
ardom			
Rudolski Krzysztof		507 973-726	PS2,PC
domsko			
[illegible]	Kaizo	0503-676-573	PS2,NES
domysl			
Mosky Michał	Mówok	845-41-31; ul Kościuszki 12	PS2,PSX
idynia k Gi [illegible] czy			
Barun Dawid	Zyga	693-569 618	PS2,PC
idzienkow			
Szczerski Jarosław	Fmi	0693 550-068	XBOX
akowko			
Wegren Bogusław		(084) 685-41-05; nr domu 26	XBOX
iszczyce			
Pleczek Gabriel	Gollat	(032) 430 05 92	PS2
nwa Mazowiecka			
[illegible]	SeDam	sonklecz@o2.pl	PS2
[illegible]	Marlun	0602-482-773	GC,GBA,PC
owicz			
Latuszek Łukasz	Luk	(065) 546 10-09	PS2
aztoki			
Laury Piotr	Lucas	Rzeźnicka 58,57 530 międzylesie	PSX
bink			
Gebauer Adam	Saphiroth	ul 3-go Maja 11	PS2,XBOX,GC
Lampert Marcin	Tekora	0607-385-559	XBOX,DC
[illegible]	Rudzki	(032) 421-73-84	GC,PSX,DC,SNES,N64, Saturn
rosław			
[illegible]	Iggus	0691-304 075	XBOX,MDII 32X,PC
[illegible]	Bubo	863-38 93	PS2
ulice			
Łuba Michał	Longer	0696 289 244	PSX, Pegasus
ernianowice Slaskie			
[illegible]	Bratek	ul Wróbla 6c/89	PS2
[illegible]	Pablo	501 487 321	PS2,PSX,GC
		ul Wróblewskiego30a/2	
Lagendrian	Ari	228-58-96 ul.Pawestraków 43/4	PSX
ernianowice			
Kapela Łukasz	SaKuL	t_a_k_u_l@wp.pl	PSX
ndz			
[illegible]	Irmo	0603-582-907	PS2,PSX,GBA
kowina			
Karczewski Michał	Korzeh	0506-913-439	XBOX,GC,N64,SNES
lawkowice 4			
[illegible]	Tank-Pa	(012) 250-64-93	PS2
ypnik			
Bednarek Adrian	Chicken	(059) 841-46-26	PS2,PSX,GB
opot			
Szwacha Adam	Adi	0506-507-640	PS2,GC,PSX,N64

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
osnowiec			
[illegible]	Baron	0501 690-781	PS2,GC,PSX
[illegible]	Mauzerz	mauzerz@o2.pl	PS2,PSX,DC,GBA,PC
[illegible]	Sivy	505 005 801	XBOX
[illegible]	Zax	zax_@poczta.onet.pl	XBOX
[illegible] [illegible] ski			
Czyński Łukasz	Chaya	Deapthroath@wp.pl	PS2
Nawiszyn k Kalisza			
[illegible]	Gad	0601 916 351	PS2
rzegom			
Jadrowski Wojciech	-	(0741)694-41-86	PSX,GBA
		rafmpl@go2.pl	
Strzelin			
[illegible]	Gruby	ul E.Orzeszkowej 5	PS2,PC
Sulecin			
Grochowski Mariusz	Juel	ul.Kościuszki 24/2	PS2,PSX,N64
Sulikow			
Ruchalski Krzysztof	Mistrzu	0507-145-459	GC
Swinki			
Kaczkowski Piotr	Placio	567 99-65	PS2
Swarzedz			
Pyrsa Maciej	"Spalek"	0603-266 049	PS2
Szczecin			
Arseba Krystian	Nienormalny	697 226 265	PSX,PSX
Gibrecki Andrzej	Andrew	0507 800 001	PS2
Martej Krzysztof	-	502 239 707	GC
Więckowski Jarosław	MarsPrawko	503 936 827	PS2
wczerniek			
Swirsko Artur	Swiro	(094) 374-20-65	PSX,NES
szyk			
Strańciak Bartłomiej	Seemon	(033) 817-83-95	N64,Pegasus Pong,PC
oda Wielkopolska			
[illegible]	-	0508 212 010	PS2,PSX
Mowak Krystian	Kerus	0506-198-463	PS2,DC
Pachowski Michał		691 365 695	XBOX
Katowice			
Koszczynski Marek	Rocki_Snake	ul.Słoneczna 11	PS2,PSX,GBA,GB,Atari,PC
ndrica			
Swalnicki Dawid	DawDOL	508 113-128	PS2
dzyk			
[illegible]	[illegible]	gg:3586691	PS2,PC
nnabrzeg			
Tworak Chrystian	Marshell	ul Konstytucji 3 Maja 6/27	PS2,GBA,N64
Iunowskie Gory			
Olczyk Marek	Vapilo	(0321 285-59 06	PS2,PSX,PC
arnow			
Krzyszkowski Dariusz	Diabel	(014) 652 05-20;	XBOX
		inferno166@poczta.onet.pl	
omaszow Lub			
Prokulo Marcin	Cioh	600-907 679	PS2,PC
orun			
Sobocki Bartosz	Sobek	(056) 655-99-12	PS2
ebiegow			
Klepotek Kamil	Jarcha	(025) 796-33-29	DC,PC
ychy			
Olszewski Ramgusz	Remi	0507 060-226	XBOX
tuka			
Krasny Tomasz		(059) 814-34-96	PS2
Luron			
[illegible]	Dalekie	0502 925-498	PS2
Jakubiak Łukasz	Kojfus	(0331 854-42 31	PS2
Lugannec			
Cieślewicz Michał	Misiek	608-719-899	PS2,XBOX,PSX
mbrzych			
[illegible]	-	gg 2295927	PS2
[illegible]	Ziomnek	0604-196-097	PS2,PSX
otkz			
Siemko Artur	Siemek	(067) 387 05-49	PS2,PC
ugrka			
[illegible]	Sito	sito com@wp.pl	PSX,PC
szowa			
Sokolski Paweł	Rolnick	0693 376 751	PS2,GBA,Atari2600 Pegasus,PC
[illegible]	MoMo	ul Waszyngtona 33/213	GC
[illegible]	Lord Bobon	0503 526 291	PSX,Atari2600 Pegasus Pong,PC
Nogalo Maciej	-	macek nogcio@interia.pl	PS2,GBA,PC
Prandowski Adam	Irr1n3	chrono_cross@poczta.onet.pl	PS2,PSX,DC,PC
Prapiotkowski Michał	Vagrant3	vagrant3@op.pl	PS2,PSOne DC,PC
Starnowski Łukasz	Storm	gg 3339195	XBOX NeoGeoPC
Starow Krzysztof	Shadow	0604-127-978	PS2,PSX,PC
Zalewski Tomasz	TomO	zalewski@o2.pl	PSX,GBA,PC
ług uwiec			
[illegible]	Chud	(067) 26-24-130 ul Skrajna 15	PS2
Wabrzeg			
Kunikowski Piotr	B-Dubbs	piter_cobra@op.pl	PS2,GC,GBA
Wska			
[illegible]	Dark	ul Rosteki 17a	PS2,PSX
[illegible]	Isaak	[illegible]	GC,GBA
Witobel (Stęszew)			
Wiśniewski Hubert	Nubsan	(061) 813-53-69	PS2,XBOX

wielka akcja cd. ZŁAP KONTAKT

NAZWISKO IMIĘ	KSYWA	KONTAKT	POSIADANY SPRZĘT
Wadowice			
[illegible] Adrian	Szkopek	0508 752 396	PS2
[illegible] Radosław	Rasha	0603 949 344	XBOX,PC
Jaworzno			
[illegible]	Max_rayse	(082) 572-45-27	XBOX
Jelcz-Jaw			
Królikczek Dawid	Shadow	0506-634-507	PS2
Jodzisław Śląski			
Dawid Kotarzyna	FatCat	faicat@wp.pl	PS2,PSX PC
Wola Rzędzińska			
Bogacz Wojciech	Wujt	679 21-07 nr domu 132/a	PS2,PC
Wujek Piotr	Kozirok	(014) 679-30 79	PS2
Wolka Dobr[illegible]	terespolo		
[illegible] Tomasz	Dj Kriss	0606-460-773	PS2,PSX,DC,GBA,GBC,GB 1964,MD Amiga 500 600 Atari Lynx 130XE,800XE, 2600 C 64+ PC
Wrocław			
Chmielarczewski Michał	Rinku	693-484-008	PS2
Jakowski Tomasz	TeDeGame	0607 302-290	PS2,GC,SNES
Jakowski Adam	Adax	gg 3585679	GC,PSX,SNES,NES, Atari2600 Pegasus,PC
Kaźmierkiewicz Bartosz	Bartkos	0606 959-413	PS2
Król Michał	MiR, Królik	607 762 200	PS2,GBA
Pogorzelska Karolina	Mirelath	mrlath1988@interia.pl	PS2
Rek Marcin	Łysy	336 56 75	PS2
Wasilewski Sławomir	CBX	(071) 78-777-89	PS2,Pegerus,PC
Zgorzelec			
Nowicki Adrian	Wołymac dem	0608-449 609	PS2,XBOX,GC,PSX,DC, GBA,N-Gage,PC
Zwierzyce			
Skarczyński Sławomir		0506-620-371	PS2
Żabki			
[illegible] Kamil	Komsul 111	gg 1065277	PS2
Zambrzyce			
Nowerk Marcin	Sweno	(033) 874-62-39	PS2,Amiga500
Zgierz			
[illegible] Łukasz	Blade	gg 1275981	PS2,DC
Żar i okolica			
Jankowski Mariusz	MyGirl Su	gg 4641972	PS2 XBOX,N-64
Popczyński Tomasz	Popa	www.popa84@o2.pl	PSX PC
Wysocki Bartek	Berth	0601-351-306	PSX,DC,SNES,GameGear PC
Żagań			
[illegible] Piotr		(068) 478-28 22	XBOX,SNES
[illegible] Marcin	Gwoniek	ul Warszawska 24/2	PS2,PSX,GBA
Żagań			
Cichik Mikołaj		0606 599 144	PSOne,PC
Żarów			
Jankowski Erwin		0692 111 530	PS2,PSX

Niezależnie od posiadanej konsoli, ulubionych gier, czy wieku - spotykajmy się, grajmy i bawmy się razem.



Złap Kontakt #2

Tipsy & Triki

▶ 1080 Avalanche [GC]

Wpisz w opcjach jeden z poniższych kodów:

9AVVIKNY - ostatni poziom w trybie "Extreme Mode"
EATFIKRM - ostatni poziom w trybie "Expert Mode"
2AUNIKFS - ostatni poziom w trybie "Hard Mode"
JAS3IKRR - ostatni poziom w trybie "Novice Mode"

▶ Battlestar Galactica [PS2, XBOX]

Odblokowanie obrazków

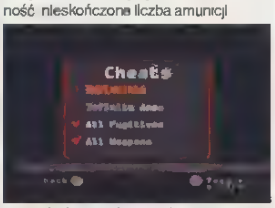
Wpisz poniższe kody w "Extras menu", używając D-Pada

→ → ↑ ↑ ← ← ↑ ↑
→ → → → ↓ ↓ ← ←
↑ ← ↑ → ↑ ← ↑ →
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ←, →
↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ← ←
← ↑ ← ← ↓ ← ↑ ↓
↑ ↑ ↓ ↓ → ↑ → ↓

▶ Fugitive Hunter: War on Terror [PS2]

Cheat menu

Na ekranie tytułowym wklep tę oto kombinację ● ● ● ● ● ■ ■ ■ ■ Usłyszysz dźwięk, który potwierdzi uaktywnienie specjalnego menu, w którym mozesz włączyć nieśmiertelność nieskończone liczba amunicji



wszystkich poszukiwanych oraz wszystkie bronie!

▶ Gludius [PS2]

Usunięcie limitów wyposażenia

Będąc w szkole wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację
→ ↓ ←, ↑ ← ← ← ← ▲ ▲ ▲

Kontrola pracy kamery.
Podczas walki wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację
↑ ← ↓ → ← ← ← ← ↑ ↑ ↑ ↑

▶ Gludius [XBOX, GC]

Usunięcie limitów wyposażenia

Będąc w szkole wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację
→ ↓ ← ↑ ← ← ← ← Y, Y, Y

Kontrola pracy kamery:
Podczas walki wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację
↑ ← ↓ → ← ←, ← ← ↑ ↑ ↑ ↑

▶ i-Ninja [GC]

Podczas gry wciśnij **START** i wklep jedną z poniższych kombinacji:

Przytrzymaj **L+R** i wklep **X B X, Y, Y, B, X, B** - ulepszenie miecza
Przytrzymaj **R** a wtedy **Y, Y, Y, Y**, puść **R**, przytrzymaj **L** i wtedy **Y, Y**, przytrzymaj **R+L** a wtedy **Y X Y**
Przytrzymaj **R** a wtedy **B, B, B, X**, puść **R**, przytrzymaj **L** i wtedy **Y, Y** puść **L**, przytrzymaj **R** i wtedy **B, B** - ukończenie aktualnie wykonywanej misji (nie działa na "Collect the Red Coins" i "Find all Enemines")

▶ i-Ninja [PS2]

Podczas gry wciśnij **START** i wklep jedną z poniższych kombinacji



Przytrzymaj **L1+R1** a wtedy ● ■ ● ▲ ▲ ■ ● ■ - ulepszenie miecza
Przytrzymaj **R1** i wtedy ▲ ▲ ▲ ▲ puść **R1**, przytrzymaj **L1** i wtedy ▲ ▲, przytrzymaj **R1+L1** i wtedy ▲ ● ▲ - wielkie głowy
Przytrzymaj **R1** i wtedy ■ ■ ■ ● puść **R1**, przytrzymaj **L1** i wtedy ▲ ▲ puść **L1**, przytrzymaj **L1** i wtedy ■ ■ - ukończenie aktualnie wykonywanej misji (nie dziala na "Collect the Red Coins" i "Find all Enemines")

▶ Legacy of Kain: Defiance [PS2]

Podczas gry wciśnij **START** a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji

↑ ↓ → ↓ **R1, R2** ↓ ▲, **L1** - nieśmiertelność
↑ ↓ ← → **R2 L2**, ▲ ↓ ● - Tube Reaver
← → ← →, **R1, L1** ● ▲ ↓ - pełne statystyki
← ← ↑ ↑ **L1 R2** ● ↓ ▲ - wszystkie power-upy
→ ↓ ↑ ↓ ↓ **R1** ▲ ● ↓ - wszystkie combosy
↓ ↓ ↑ ←, **R1, R2** ↓ ▲ ● - pełne naładowanie
R1, ↓ **R2, L1**, → **R2**, ▲ ↓ **L1** - wszystkie Dark Chronicles
R2 ↓ **L2, R1**, ← **L2**, ↓, **L1**, ▲ - wszystkie bonusy
↑ ↓ ↑ ↓ **R1, R2**, ↓ ● ▲ - tryb cartoon'owy
L1 ↓ **R2** → **R2**, ↑ ▲ **L1**, ↓ - tryb bez tekstur
L1, ↓, **L1**, ↑ **R1, L2, L1**, ↓ ▲ tryb "Wireframe"

▶ Legacy of Kain: Defiance [XBOX]

Podczas gry wcisnij **START**, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji

↑ ↓ → ↓ **R, Black** ↓ **Y L** - nieśmiertelność
← → ← → **R, L, B, Y**, ↓ - pełne zdrowie
↑ ↓ ← → **Black, White Y** ↓ **B** - Tube Reaver
← → ← → **R, L, B, Y** - pełne statystyki
← ← ↑ ↑ **L Black, B** ↓ **Y** - wszystkie power-upy
→ ↓ ↑ ↓ ↓ **R, Y, B**, ↓ - wszystkie combosy
↓ ↓ ↑ ←, **R, Black**, ↓ **Y, B** - pełne naładowanie
R ↓ **Black, L**, → **Black**, ↓, **L** - wszystkie Dark Chronicles
Black, ↓ **White R** ← **White** ↓ **L, Y** - wszystkie bonusy
↑, ↓ ↑ ↓ **R Black** ↓ **B, Y** - tryb cartoon'owy
L, ↓ **Black** → **Black** ↑ **Y, L**, ↓ - tryb bez tekstur

▶ Prince of Persia: 1So1 [PS2]

Pierwszy poziom oryginalnego Prince of Persia zrobiony w 3D!

Zacznij nową grę stań na balkonie, a następnie wciśnij i przytrzymaj **L3** poczym szybko wklep **X ■ ▲ ● ▲ X ■ ●** Nie mozne ukończyć tego poziomu - ot, jest to swoisty dodatek

▶ Prince of Persia: 1So1 [XBOX]

Pierwszy poziom oryginalnego Prince of Persia zrobiony w 3D!

Zacznij nową grę stań na balkonie, a następnie wciśnij i przytrzymaj lewą gałkę analogową, poczym szybko wklep **A X Y B, Y, A X B** Nie mozna ukończyć tego poziomu - ot, jest to swoisty dodatek.

▶ Prince of Persia: 1So1 [GC]

Pierwszy poziom oryginalnego Prince of Persia zrobiony w 3D!

Podłącz pade do czwartego i pierwszego slotu, zacznij nową grę, stań ne balkonie, a nestępnie wciśnij i przytrzymaj **B** (czwarty slot), poczym szybko wklep (pierwszy slot) **A, B, Y, X Y, A, B X**. Nie mozna ukończyć tego poziomu - ot, jest to swoisty dodatek.

▶ Prince of Persia: 1So1 [PS2, XBOX, GC]

Kody do oryginalnego Prince of Persia

KIEJSC -	Level 2
VNNNPC -	Level 3
IYVPTC -	Level 4
RWSWWC -	Level 5
GONWUC -	Level 6
DEFNUC -	Level 7
SVZMSC -	Level 8
DBJRPC -	Level 9
MZFYSC -	Level 10
BRAYQC -	Level 11
UUGTPC -	Level 12
LRARUC -	walka z Jaferem

▶ Bugue Ops [GC]

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji

← → → ←, ← → → ← ← →, →, ←, **X X** - nieśmiertelność

R ✕ R, Y, R, ← R, → R, L, L, ✕, L, Y, L, ← L, → ✕ - przeskakiwania poziomów
✕, Y, ✕ Y ✕ Y, ✕ Y ← Y, ✕ Y, ✕ Y, ✕ Y, ✕ - nieskończona liczba amunicji
Y ← → →, ← Y, R, L, Y, ✕ ✕ - jeden strzał zabija
←, → →, ← ✕, Y, R, L, ✕ Y, ← → - wybuchowa kusza
R, L, → → ←, ←, → →, L, R, ✕, Y - wybuchowa snajperka
→ →, ←, ←, R, R, L, L, Y, Y, ✕, ✕ - miesła crossbow
✕ ← → R, L, →, ✕, L, L, R, ← ← - missle snipar
✕ ✕ Y, Y, ← ← → →, Y, Y, ✕, ✕ - mniejsze obrażenia
← → → ← ✕, Y, Y, ✕ - pociski Cię nie trafiają
→ → →, ← → ← →, ←, ←, ← - wielkie stopy
✕ ✕ ✕ ✕ Y, Y, Y - wielka broń
← ← ← → ←, → ←, → → → - tryb Skeleton
← ←, → → L, L, R, R ✕ ✕, Y, Y - nieskończona liczba Spy Cam
Y, Y, ✕ ✕ ← → → ←, R, L, R - nieskończona liczba TOC

▶ Rogue Ops [PS2]

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji

← →, → ← ← →, →, ←, ←, →, →, ← ■ ■ nieśmiertelność
L2 ■ L2 ● L2, ← L2, →, L2, R2, R2, ■ R2, ● R2 ← R2 → ■ - przeskakiwanie poziomów
■ ● ■ ● ■ ● ■ ● ← ● ■ ● ■ ● ■ ● ■ - nieskończona liczba amunicji
● ← → → ← ●, L2, R2 ● ■ ■ jeden strzał zabija
←→ → ← ■ ● L2, R2 ■ ● ← → - wybuchowa kusza
L2, R2 → → ← ← → → R2, L2 ■ ● - wybuchowa snajperka
→ → ← ←, L2, L2, R2, R2 ● ● ■ ■ - missle crossbow
■ ← →, L2, R2, → ■ R2, R2, L2, ← ← - missle sniper
■ ■ ● ● ← ← → → ● ● ■■ mniejsze obrażenia
←→ → ← ■ ● ● ■ - pociski Cię nie tykają
→ → → ← → ← →, ←, ← - wielkie stopy
■ ■ ■ ■ ● ● - wielka broń
← ← ← → ← → ←, → → → - tryb Skeleton
←, ← → →, R2, R2, L2, L2 ■ ■ ● ● nieskończona liczba Spy Cam
● ● ■ ■ ← → → ←, L2, R2, L2 - nieskończona liczba TOC

▶ Rogue Ops [XBOX]

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji

← →, → ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ✕, ✕ - nieśmiertelność
Black, ✕ **Black**, Y **Black** ← **Black** → **Black White, White** ✕ **White**, Y, **White**, ← **White**, → ✕ - przeskakiwania poziomów
✕ Y, ✕ Y, ✕ Y ✕ Y, ← Y, ✕ Y, ✕ Y, ✕ Y, ✕ - nieskończona liczba amunicji
Y, ← → → ←, Y, **Black White**, Y, ✕, ✕ ✕ - jeden strzał zabija
← → → ← ✕ Y **Black, White**, ✕, Y, ←, → - wybuchowa kusza
Black, White, → → ← ← → →, **White, Black**, ✕, Y - wybuchowa snajperka
→ → ← ←, **Black, Black, White, White**, Y, Y, ✕ ✕ - missla crossbow
✕ ← →, **Black, White**, → ✕ **White, White, Black**, ← ← - missle sniper
✕, ✕, Y, Y, ← ← → →, Y, Y, ✕ ✕ - mniejsza obrażenia
← → → ← ✕, Y, Y, ✕ - pociski Cię nie tykają
→ → → ← → ← → ← ← - wielkie stopy
✕ ✕ ✕ ✕, Y, Y, Y - wielka broń
← ← ← → ← → ← → → → - tryb Skeleton
← ← → →, **White, White, BLack, Black**, ✕ ✕ Y, Y - nieskończona liczba Spy Cam
Y, Y, ✕ ✕ ← → →, ← **Black, White, Black** - nieskończona liczba TOC

▶ Secret Weapons Over Normandy [PS2]

Na ekranie z wyborem "New Game" i "Continue" wklep jedną z poniższych kombinacji

↑ ↓ ← → ← ← → →, L1, L1, R1, R1, L2, R2 - nieśmiertelność
↑ → ↓ ←, ↑, → ↓ ←, L1, R1 - nieskończona liczba amunicji
→ ↑ ← ↓ → ↑ ← ↓ →, L1, R1, L1, R1 - tryb wielkich głów
■ ■ ■ ▲ ▲ L1, R1, R2, R2, L2, L2 - wszystkie samoloty i misja

▶ Secret Weapons Over Normandy [XBOX]

Na ekranie z wyborem "New Game" i "Continue" wklep jedną z poniższych kombinacji

↑ ↓ ← → ← ← → → L, L, R, R, **White, Black** - nieśmiertelność
↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ←, L, R - nieskończona liczba amunicji
→ ↑ ← ↓ → ↑ ← ↓ →, L, R, L, R - tryb wielkich głów
✕ ✕ ✕, Y, Y, Y, L, R, **Black, Black, White, White** - wszystkie samoloty i misje

▶ SSX 3 [PS2, XBOX, GC]

Wejdź do opcji, wybierz "Enter Cheat" a następnie wpisz jeden z poniższych kodów

zenmaster - Brodi
wheresyourtail - Bunny San
greatwhitenorth - Canhuck
tankenglna - Churchill
milkemdaisy - Cudmore
worm - Eddie
boneyardreject - Gutless
allcksult - Hiro
brokenleg - Jurgen
bronco - Luthar
back2futura - Marty
cellhimgeorga - North West Legend
betyouvenaverseen - Snowballs
windmilldunk - Stratch



notsosvelte - Svelte Luther
finallymadeitin - Unknown Rider
naturalconcept - wszystkie art-worki
graphicdalight - wszystkie dachy
myeyesaredim - wszystkie wstawki
djauperatar - playlisty wszystkich piosenek
nogluerequired - wszystkie zabawki
gotitgotitneedit - wszystkie karty
postnobilia - wszystkie plakaty
biggerthank7 - wszystkie szczyty
ahoppingapree - niespodzianka

▶ The Sims Bustin' Out [PS2]

Podczas gry SZYBKO (w ok. 1 5 sekundy) wklep jeden z poniższych kodów

R2, L1, R1, L2, ← ● niebieski gnom obok domu (musi być wklepany przed innymi)
R2, R3, L3, L2, R1, L1 - wszystkie lokacje
L2, R2, ↑ ▲ **L3** - wszystkie objekty
L1, R2, ✕ ● ↑ ↓ - wszystkie skiny
L3, R3, R1, R2 - zdjęcia deveoperów (należy wklepać podczas "creditów")

Podczas gry wciśnij pauzę i SZYBKO wklep
L1, R2, → ■ **L3** - więcej kasy
L2, R1, ← ● ↑ - wypełanienie motywów

▶ The Sims Bustin' Out [XBOX]

Podczas gry SZYBKO (w ok. 1.5 sekundy) wklep jeden z poniższych kodów

R, L, ↓ **Black**, < - niebieski gnom obok domu (musi być wklepany przed innymi)
Black ↓ **R, L**, ↓ **Y** - wszystkie lokacje
Black, ↑ **Y**, ↓ **R** - wszystkie objekty
R, Black ↓ - zdjęcia deveoparów (należy wklepać podczas "creditów")

Podczas gry wciśnij pauzę I SZYBKO wklep
L, Black, → ✕ ← - więcej kasy
R, ← **B**, ↓, **white** - wypełenienie motywów

Kody do wklepania w głównym menu
B, ✕ ✕, **A**, **B** ✕ **B**, ✕ - wszystko odblokowane
L, Black, → ✕ ← - 1 000 Simoleane
A, A, Y, Y, White, White, Black, Btack - 1,000 Simoleans
Y, Y, White, Black, Black Y, Y, Y, Y, Y, White, Black - wszystkie objekty

▶ The Sims Bustin' Out [GC]

Podczas gry SZYBKO (w ok. 1 5 sekundy) wklap jeden z poniższych kodów

↓ **L, Z, R**, ←, ✕ - niabieski gnom obok domu (musi być wklapany przed innymi)
↓ **Z, R, L, Z** - wszystkie lokacje
↓ **Z**, ↑ **Y, R** - wszystkie objekty
L, Y, A, R, ← - wszystkie skiny
R, Z, ↓ - zdjęcia daveloparów (nalazy wklepać podczas "creditów")

Podczas gry wciśnij pauzę I SZYBKO wklap
L, R, Y, ↓ ↓ ✕ - wypałanianie motywów

▶ Tony Hawk's Underground [PS2, XBOX, GC]

W opcjach wekocz do "Cheat Codes" i wpisz jedan z poniższych kodów

letiteide - perfect rali balance
keepitsteady - perfect manuals
getitup - słaba grawitacja
digivid - wszystkia wstawki FMV

Ukryci skaterzy
Podczas tworzenia postaci wpisz jedną z poniższych nazw, a będziesz grał jako jedna z ukrytych postaci

1337 (Rulon Raymond), **Akira2s** (C Surla), **Alan Flores buffoon** (Pete Day), **Alex Garcia, Andy Marchel, arrr** (Captain Cody), **Bailey, Big Tax, Cheuwa Steel, Chris Rausch, ChrisP** (Chris Peacock), **CodePirate, crom** (Eric Grosser), **Daddy Mac** (Dana MacKenzia), **Dan Nelson, Dave Stohl, DDT** (Darren Thorne), **deadendroad** (Ralph D'Amato), **fataaa** (Brad Bulkley), **FROGHAM** (Kendall), **GEIGER** (Jaka Geiger), **Glycerin, GMIAB, Greenie, grjost, Guilt Ladle** (Kavin Mulhall), **Hammer** (Ted Barber), **Henry JI, Jason Uyeda, Jeremy Andersen, Joel Jewett, Johnny Ow** (Chum), **leedsleedaleeda** (Wardy), **MARCOS XK8R, Mike Ward, moreuberthanad** (Mikey Ortal), **M'YAK** (Rock), **Noly** (Nolan Nelson), **NSJEFF** (Jaff Morgen), **POOPER** (Paul Robinson), **Skillzombie, Stacey D, Steal2Liv, tao zheng, Tha Kraken, Tha Swink, THEDOC** (Adam Lippmann), **Todd Wahoske, TOPBLOKE** (Dave Cowling), **TSUEnamII** (Todd Sue), **woodchuck** (Michelle Deyo), **Y2KJ, Yawgurt** (Gary Jesdanun), **ZiG** (Zac Draka)

▶ True Crime: Streets of LA [PS2, XBOX, GC]

Zmiana Nick a Kang'a w

Wklep jeden z poniższych kodów podczas tworzenia tablicy rejestracyjnej, a zmienisz Nick'a w odpowiednią postać. Podczas wpisywania tych kodów musisz wcisnąć i przytrzymać **L(1)+R(1)**, a następnia wcienąć "OK"

HAWG - rowerzysta
JASS - ślepy osioł palący papierosa
PHAM - rzeźnik
M1K3 - komandos
BRUZ - znany bokser
B00B - punk płci żeńskiej
MNKY - punk płci męskiej
TFAN - gangster
TATS - wytatuowana kobieta
J1MM - trup
PIMP - eutenar
FATT - policjant
5WAT - członak S W A T
B00Z - niespodzianka
FUZZ - Johneon
ROSA - Twój partnar
HURT_M3 - Twój pamet noszący bielizne

▶ True Crime: Streets of LA [PS2]

Podczas gry wcisnij pauzę (mapa), a następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji

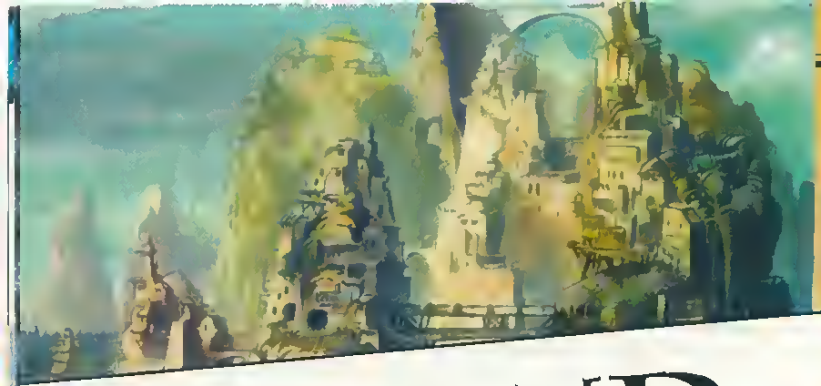
↑ → ↓ ← ↑, ✕ - wszystkia bonusy
← → ← → ✕ - wszystkie umiejętności (jazda)
↑ ↓ ↑ ↓ ✕ - wszystkie umiejętności (walka)
→ ←, → ← ✕ - wszystkie upgrade y (broń)
↑, ✕ ✕, ✕ - przyśpieszania
↓ ↓ ↓ ✕ - większe samochody (musisz być w środku pojazdu)
↑ ↑ ↑ ✕ - mniejsza samochody (musisz być w środku pojazdu)
✕, ● ■ ▲ - pokazuje obecną lokalizację Nick'a
R1 ,**L1**, ↑ → ← ↓ **L3, R3** ✕ ■ ● ▲ - gra Snoop Dog'iem. Po wklapaniu kodu szybko zapisz grę przed wychodzeniem z głównego manu. Teraz wajdź na akran z wyborem misji, i znajdź misję z głową Snoop'a.



▶ True Crime: Streets of LA [XBOX, GC]

Podczas gry wciśnij pauzę (mapa), a następnie wklep jeden z poniżej podanych kombinacji

↑ → ↓ ← ↑, **A** - wszystkie bonusy
← → ← →, **A** - wszystkie umiejętności (jazda)
↑ ↓ ↑ ↓, **A** - wszystkie umiejętności (walka)
→ ← → ←, **A** - wszystkie upgrade y (broń)
↑ **A, A, A** - przyśpieszenia
↓ ↓ ↓ **A** - większa samochody (musisz być w środku pojazdu)
↑, ↑ ↑, **A** - mniejsze samochody (musisz być w środku pojazdu)
A, X, B, Y - pokazuje obecną lokalizację Nick'a (tylko XBOX)
A, B, X, Y - pokazuje obecną lokalizację Nick'a (tylko XBOX)
R ,L, ↑, → ←, ↓, **Z, Z, A, Y, X, Y** - gra Snoop Dog'iem (tylko GC)
R ,L, ↑ → ← ↓ wyciśgnij lewą gałkę, wciśnij prawą gałkę, **A, X, B, Y** (tylko XBOX). Po wklepaniu kodu szybko zapisz grę przed wychodzeniem z głównego menu. Teraz wajdź na ekran z wyborem misji, i znajdź misję z głową Snoop'a.



BEYOND GOOD & EVIL

Opis przejścia



INFO - PANEL

platformy	PS2,Xbox,GC
wydawca	Ubisoft
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	10 godz.
stopień trudności	średni
akcesoria	PS2 1600kB
ocena w PSX EXTREME	9- (Myszaq)
ocena średnia*	87% PS2, 88% GC, 86% Xbox

*na podstawie pięciu brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

» Francuska niespodzianka



Jeśli chcesz zoboczyć następną część BEYOND , zostań wegetarianinem, bo jaką masz pewność, że szynka w twojej kanapce nie jest zrobiona z Pay'ja? Przemyśl to Graczu

Łupując tę grę nie spodziewałem się, że spędzę przy niej tyle przyjemnych chwil (jak to z trancuskimi produktami bywa hahe) Wiarzcie mi, za to jedna z lepszych przygodówek w jakie ostatnio grałem Bardzo dobra fabuła wspaniała muzyka i niesamowity klimat Tym bardziej, że gra przeznaczona jest dla nieco starszej widowni - fabuła raczej do dziecinnych nie należy, choć fakt, że ratujemy świat przed obcymi jest dość często spotykany Najważniejsza jest jednak to, za grając w produkt Ubisoft nie męczymy się a wiem to, bo spędziłam z tą francuską pięknością kilka bardzo długich nocy Czyzby Ubisoft zaczynał mieć monopol na doskonałe gry? Naprawdę podziwiam "zabojedów" za ich wspaniały kunszt i wyobraźnię . Czekam na więcej [cox]



BOHATEROWIE



Jade - dwudziestoletnia reporterka, bardzo silna dziewczyna, która zostaje wciągnięta w cały ten bałagan przez przypadek Świetnie posługuje się swoją bronią - Daj-Jo to bardzo śmiercionośna broń w rękach naszej bohaterki Jada wychowana przez swojego wujka Pay ja, ciągla szuka samej siebie



Pay'j - pięćdziesięcioletak z niesamowitym poczuciem humoru Jest przybranym wujkiem naszej Jade, zajmował się nią po zagubieniu jej rodziców Jest fantastycznym mechanikiem i elektronikiem - konstruktor wielu dziwnych urządzeń

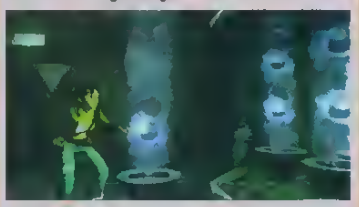


DoubleH - 36-letni agent Iris Rabel Forces, straszny gamoń Przeczytał chyba wszystkia podręczniki do walki, ale w boju to za dobry nie jest Bardzo pomocny jest jego atak Bull Rush - powala wszystkich

Zanim zaczniesz grać warto się zapoznać z moimi wskazówkami:

▶ **1. Kaae** - dostajesz ją za wykonywanie zdjęć i przesyłania ich do zainteressowanych Za pieniądze robisz zakupy w miaście oraz w napotkanych automatach można kupić jedzenie, dopalacza i inna potrzebne przedmioty jak np wykrywacza W Ming-Tzu mozesz kupić tez perły

▶ **2. Perły** - zbierasz je po skończeniu jakiegoś ważnego zadania lub po zabiciu boss'a Perły są też poukrywana w sekretnych lokacjach, można ja tez kupić lub od kogoś wygrać. Są potrzebne do wykupywania części do łodzi i statku w Mammago Garage



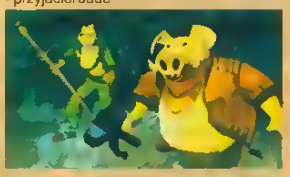
▶ **3. Aparat i zdjęcia** - po zabraniu aparatu na początku gry mozesz (a nawet musisz) robić zdjęcia gatunków zwierząt zamieszkujących planatę Hyllis Robiaz też zdjęcia w czasie misji złaconych Ci przez Iris

▶ **4. Mamago Garage** - musiaz odwiedzać to miejsce, by dokupywać sobia części do swoich pojazdów Bez upgrada owania nie dostaniesz się w ukryta tarany i nie pociągniesz fabuły dalej

▶ **5. Ming-Tzu** sklap w którym mozesz zrobić zakupy perły wykrywacza możesz też poczytać na zapleczu gazetki wydawane przez ruch oporu Baw się dobrze

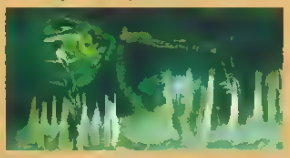
HOME

Po niespodziewanym ataku musisz uratować swoich przyjaciół z babechow obcych Rozwal ich, a po krótkiej wstawce znajdziesz się w dziurze Z pomocą przyjdzie Ci Pay'j, pół świnia - pół człowiek - przyjaciel Jade



BOSS 1

Wystarczy tylko ładować różdżkę i uderzać nią w potwora, potem trzeba jeszcze poprawić kombosem Po kilku takich atakach potwór padnie a Ty możesz zebrać pierwszą perłę Po przybyciu kawalarii wyjedź na zewnątrz windą - Jada na chwilę straci przytomność



HOME

Po przebudzeniu się zbiarz swoją pierwszą zabawkę - aparat fotograficzny Aby odzyskać tarczę ochronną nad wyspą, trzeba sfotografować wszystkie gatunki zwierząt tam żyjące - od razu możesz pstryknąć fotkę małej muszce "Adalia Octopunctata" Waż z lodówki i piecyka jedzenia, na piętrze jest jeszcze jedno Przy wyjściu z latarni jest "Priodontas Campestris", a takza latające (i atakujące) "Vorax Noctumus" Po przesłaniu wszystkich zdjęć uruchom osłonę wyspy Pobiagnij za Pay'jem przez Hangar do Warsztatu Naprawi maszynę stużącą do roblenia sava'ów - zbiarz więc dyski i zapisz grę Zbiarz takza inny dysk lazący na półce (MR DE CASTTELLAC) Dowiasz się z niego ze musisz udać się do staraj kopalni na Black Isle po drugiej stronia miasta Wróć do Hangaru i zejdź po schodach Zbiarz BOOST (przyspiesz swoj pojazd) oraz P O D (naprawia uszkodzenia statku) Razem ze awoim przyjaciałem podstawcie ładowarkę pod statak - uruchomisz swoj wspaniały wehikuł Wypłyń do Hyllis

HYLLIS

Płyń w stronę Mammago Garaga Niestety po drodze zepsuje się silnik, ale pomoc nadajdzie i odwiazie do "ramontowców" U nosorożca kup SPEEDCRAFT MOTOR za jedną perłę - od razu zamontują nowy silnik w statku Mozesz teraz używać R2 jako przyspieszenia Po wypłynięciu na szarokia wody rozpocznia się kolejny atak obcych

Zniszcz DOMZ SEA SERPENT, a dostaniesz kolejną perłę Obierz kurs na Black Isle po drodze fotografując "Rascax Carevleus" Droga prowadzi przez Main Canal do Hyllis, stamtąd do Black Isle (obok Black Isle za czerwonymi laserami można sfotografować "Megaptera Purpurea")

BLACK ISLE

Dostaniesz swoje pierwsze zadanie - sfotografować wa wnętrzu wyspy stwora "Pterolimax" (żański i męski osobnik mają być razem na jednej fotce) Idź w głąb wyspy - świnia pomoza Ci otworzyć drzwi - wajdziesz do Ancient Mine (kliknij też fotkę "Musca Sarrophagie") Użyj świni aby wskoczyć na górę Tam opuść most i sfotografuj mapę - będzie Ci potrzebna, masz ją w manu Zaraz obok zrób zdjęcie " Lycoperdon Fugiferus" - przy jego pomocy przejdziesz dalej - świnia skacza tylkiem a Ty przy pomocy swojej broni kierujesz stwora na dynamit dzięki temu otworzysz sobia dwa wajscia jedno poprowadzi Cię do jedzenia, drugia to dalsza droga Gdy pójdziesz właściwą drogą, zaatakuje Cię "Anemonia Mutabilis" (zdjęcia !). Kiady załatwisz ten gatunak, dostaniesz z niego MATERIA CRYSTAL (niebieskie kryształki - przeliczane są od razu na pieniądze) Dalej przejdziesz udarzając w potworki ale drogę zablokuja Ci krata Przesuń wózak do przodu a potem znanym Ci sposobem używając stworka, opuść most i załatw natręta Podejdź do wózka przesuń go i uruchom dźwignię Potem wajdź na wózek i na zsyp Zrób zdjęcia "Cyanea Unca", a potem je rozwal Sfotografuj takza 'Pelagia Pachydarmis" (za dziesięć fotek dostaniesz opcję ZOOM) Dalej spotkasz 'Alicia Splendens" i "Crochax Valox" Wyjdziesz z drugiej strony - sfotografuj niebiaskie światełka ("Lampyris Vampesris"), wróć z powrotem i skręć na głównym korytarzu w dół - znajdziesz się w małym pokoju w którym znajdziesz maszynę do kupiania jedzenia Zrób tez sava'a. Z szafki zbiarz BOX K-BUPS i nozyce do cięcia krat Wiasz juz jak opuścić ten pokój? Po przejściu przaz kratę sfotografuj zieloną galeratkę ("Spongus Gluantaus") i wróć do kraty, której wcześniaj nia mogłeś przeciąć Kup PA1 (dodatkowa serduszko) Nad przepaścią przejdzia tylko Jade - świniak musi poczakać chwilę, aż Jade zrobi znowu numer z potworkam i otwieraniem mostu Gdy tylko Pay j przejdzia przaz most, musisz uratować mu dupsko prza niechybną zagładą. W następnej sali świnia musi podrzucić Cię do góry na bramę - Ty ją musisz otworzyć Zrob sava'a i przetnij kratę blokującą przejścia do Main Shaft. Zrób totkę atakującym "Palinurus Rupestris" i zrób z nimi porządek. Sfotografuj także latającego ślimaka ("Nautilus Fluorentus") Wejdz na półkę z boku i idź dalej - drogę zablokuję Ci znany juz stworek. Gdy wajdziesz do głównaj sali rozajrzyj się - zobaczyaz dwójkę potworków chowających się za półkami Zrób zdjęcie aby oba znalazły się w kadrze - masz upragniona zdjęcie Niestały okaża się, za to tylko oczy większego giganta - "Pterolimax Gigantea Czeka Cię walka

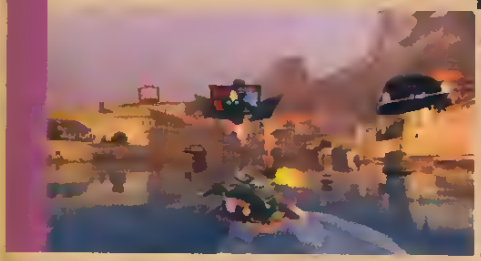
BOSS 2

Gdy wynurzy się z otworów w ziemi świnie musi skoczyć mu na głowę a Ty

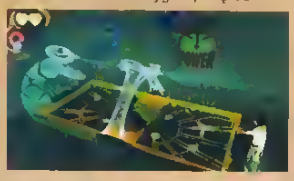


wyprowadź szybko kombosa na oszołomiony łeb Stworki-przeszkadzajki należy szybko likwidować i dodatkowo uważać, by nie dać się poluć kwasem Gdy pokonasz węża dostaniesz kolejną perłę Po nieco niespodziewanych zajściach wróć do łodzi (kliknij fotkę "Warus Albus") i płyń przez Main Canal do Pedestrian Distnct.

CITY



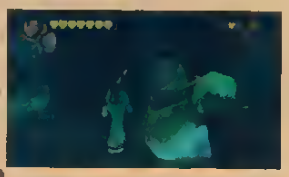
W mieście fotografuj każdego mieszkańca - jest tu tyle gatunków ze znowu zarobisz trochę kasy Zrób zakupy i udaj się do Akuda Bar (tam znajduje się kwatera ruchu oporu, Iris) W barze możesz zagrać w mini grę z Francisem - możesz wygrać perłę lub



stracić kasę (gdy wygrasz, po pewnym czasie dostaniesz mail'a, że chce się z Tobą zmierzyć raz jeszcze) Wejdź na drugie piętro i pogadaj z gościem zza lady Postaw 100 i wygraj Dostaniesz bilet z kodem (F6K8) do pokoju numer trzy Jest tam wejście do Ins Den (w szafie) Spotkasz tam członków ruchu oporu którzy wyjaśnią Ci cel następnej misji. Dostaniesz także przepustkę (CITY-PASS) do wszystkich miejsc w mieście Zabierz też dysk i obejrzyj go - dowiesz się jeszcze więcej. Wyjdź z pomieszczenia Z pokoju numer jeden zabierz od gościa bilet z kodem (V7Z4) i otwórz drzwi do pokoju numer dwa Na mieście odwiedz sklep MinTzu's (jest tu wiele ciekawych rzeczy wykrywacz pereł, perły, wykrywacz nowych gatunków zwierząt - wracaj tutaj, gdy tylko będziesz miał trochę gotówki sfotografuj rybkę w akwarium) Możesz teraz pokręcić się trochę po mieście i zdobyć kilka pereł - potrzebne są by kupić NEUTRALIZING CANON Możesz na przykład wziąć udział w wyścigach na mieście - do wygranie są dwie perły Gdy tylko będziesz miał potrzebną ilość pereł, kup niezbędny przedmiot u Mammago Wróć na łódź i popłyń w stronę Blec Isle - skręć tylko do fabryki

FACTORY

Wysiądź z łodzi i po rurkach dostań się do góry Sfotografuj czerwoną lampkę i wyślij zdjęcie do bazy - po chwili dostaniesz kod do zamka (J6L7) Wejdź do Elevator Room i nich Pay'j przetnie kratę Wywal kopniakiem resztki kraty i sfotografuj "Rattus Gigganteus" Przedostań się przez czerwone lasery i wyłącz ich zasilanie - świniak do Ciebie dobiegnie Przesuń skrzynię pod lasery - będziecie mogli bezpiecznie przejść do głównej sali Poproś prosiaka, by naprawił windę niestety brakuje bezpiecznika (FUSE) więc trzeba go poszukać Idź do Electrical Closet - wykup to, co jest w maszynie i sfotografuj mapę Teraz wróć do Laboratory przez główną salę W Westwing uruchom windę - zaatakuję Cię chmara potworów rozwal je i wsiądź do windy przyjaciel musi wcisnąć guzik Na górze wepchnij robota w lasery dzięki temu otworzy się dalsza droga Wejdz do następnego pomieszczenia - znajdziesz zaginionego agenta Double H (w dalszej części opisu będę go nazywał DH) Zrob mu zdjęcie w tym pojemniku i wyślij do bazy Zrób też fotkę maszyny do kodów i prześlij do bazy - dostaniesz w mail'u kod (Q7P9) Zbierz ze skrzyni GYRODISE LAUCHER (miotacz dysków) i strzel w stwora nad pojemnikiem - uwolnisz DH i dostaniesz perłę Pozwól gamoniowi rozwalić kratę, przebiegnij po rurach i zrób save a



Idź dalej do Elevator Room Zaatakuje was "Cyclopeus Palustris" - zrób zdjęcie i do ataku!

BOSS 3

Trzeba unikać strzałów gdy strzela z góry i gdy tylko spadnie z góry - ostrzelać natychmiast dyskami Wtedy zacznie blokować i tylko wtedy można podejść i włożyć kombosa Powtórz operację kilka razy, a pokonasz potwora - gdy wrzucisz go na dół, wróć do łodzi i wpłyń po perłę Wróć teraz do Electrical Closet przebiegnij między wyładowaniami elektrycznymi i wejdź do następnej sali Tam strzel dyskiem kilka razy w podporkę aby odwrócić kabel zasilający drzwi wejściowe do następnej sali Zelatw robota wpychając go na laser - dzięki temu zdobędziesz TRINGULAR KEY Wyłącz maszynę przy pomocy klucza i zbierz oba FUSE Udaj się do Laboratory Tam przesuń szklane pojemniki w pobliże laserów, dzięki temu zbierzesz kolejną perłę znajdującą się w inkubatorze Wróć do windy i włoz na miejsce FUSE, a następnie strzel z dysku w kable zwisające nad windą. Wjedź na górne piętro do Upper Hall Dostaniesz od świni dysk Razem otwórzcie drzwi i rozwalcie potwory Wdrap się na półkę i rozwal kratę Wejdz do X-Ray Verification. Zrob zdjęcie prześwietlanemu pojemnikowi (tak aby było widać na zdjęciu szkielet) i czerwonemu zamknięciu (na razie otrzymasz odpowiedź odmowną, jeśli chodzi o kod) Wroć po Pay'je - niestety za późno Przestaw skrzynię pod drzwi i strzel w przycisk otwierający drzwi Obejrzyj płytę od swojego przyjaciela i zrób save a Laserów nie wyłączysz rozwal więc kratę i idź do Shipping-Room, tam spotkasz DH Kucając przejdź obok strażników, aż dojdziesz do agenta zablokowanego przez ogień Zrób save'a i strzel w przyciski gaszące ogień (pod DH) Użyj go aby wyłączyć lasery i przejdz dalej. Następny patrol ominiesz wchodząc na most i opuszczając się za nim - dojdziesz do X-Ray Verification Przejdź do Closet poruszając się za skrzyniami jeżdżącymi taśmociągiem Możesz sfotografować "Blobera Gregania" - trzeba położyć tylko jedzenie w pojemniku i zrobić fotkę w odpowiednim momencie Po skrzyniach dostaniesz się od Nutripilis Vat Wciśnij button i omiń strażnika (zrób też zdjęcie "Arachnis Vindis") Zbierz z szafki jedzenie i buty swojego przyjaciela a także dysk CD z maszyny obok Gdy dalej zostaniesz zaatakowany przez roboty, rozwalaj je wpychając na banery laserowe. W końcu wejdź do Computer Room, zabierz kolejny dysk i obejrzyj oba używając maszyny do save owania Idź teraz za drugą banerą do Routing Przeskakuj lub przechodz pod laserami aż dojdziesz do drugiej sali Tam uważaj na strażnika i wczołgaj się pod mostek - odczekaj chwilę wejdz na pomost i użyj windy (snop niebieskiego światła) Gdy wjedziesz na górę kucając omiń strażnika i przejdz dalej Znowu kucaj i idź dalej za skrzynią - gdy się zatrzyma, wejdź na nią, a potem na taśmociąg - wjedziesz do Control Room przeskocz nad pierwszym laserem i schyl się pod drugim - zrób save Trzeba teraz zrobić zdjęcie gościowi siedzącemu w kabinie i przesłać do kwatery głównej Dostaniesz kod (F4D9) do drzwi, które fotografowałeś podczas sesji "rentgenowi". Idąc dalej odjedziesz do nich Strzel dyskiem w panel - podjedzie winda - kucnij i strzel raz jeszcze, pojedziesz w drugą stronę Przejdz pod ścianą, obejdź strażnika i idz dalej - przejdź pod laserami i pogadaj z DH (zrob też foto "Dipneustes Trilineatus") Z daleka strzel w przycisk, by most podstawił się po Twojej stronie Zmyć dwóch żołnierzy później jeszcze jednego unikając lasera Ze skrzynki, obok sali z 2 strażnikami, zbierz SQUARE KEY i otwórz lasery - wejdź do Routing (byłeś tu już). Użyj nowego klucza na drzwiach i przejdź do X-Ray Verification Przejdź obok strażnika i wpisz kod dostarczony mailem Znajdziesz się w Loding Dock Spójrz kto stoi na górze czeka Cię kolejna walka z bossem

BOSS 4

Musisz współpracować z DH - użyj jego ateku (trójkąt) - podetnie jedną nogę, a potem sam podcinaj drugą Gdy tylko potwór się przewróci, strzelaj dyskami w dźwigającego siedzącego w klatce Po wygranej walce następna perła Twoje Zbierz także dodatkowe serduszko

Zrob save a i wroć w pobliże łodzi DH musi rozwalić kratę, która jest przy pomoście W brakujące miejsce włoz kolejny FUSE Coś niedobrego zacznie się dziać z DH - masz kilka minut, aby dotrzeć do kwatery głównej Iris. Nie zastanawiaj się długo Biegnij do łodzi i płyń do Andora Bar

CITY

Misja wykonana - w nagrodę dostaniesz perły zbierz wszystkie Wyjdz z bazy z nowym pomocnikiem - DH. Poszelej trochę w okolicznych sklepach (kup koniecznie detektory, jeśli jeszcze ich nie kupiłeś) Czas na przetrzepanie miejskiej bazy Alpha Section



1. SECRET STOREHOUSE ALPHA SECTION wejście przez ogródek

DM z bańki musi rozwalić kratę i opuścić Cię windą W środku omiń strażnika, korzystając ze skrzynek W drugiej sali trzeba zająć czymś strażnika (strzelic mu dyskiem w plecak) dopiero później przejdź ze skrzynkami, uważając na zielone światło

W następnej sali otwórz drzwi stając na przycisku e potem biegnij szybko do drzwi (cały czas uważaj na zielone promienie) Zbierz perłę i zrób znowu ten sam numer, jaki zrobiles przed chwilą - dostaniesz dwie perły i kasę Wyjdź z bazy - czeka Cię ucieczka przed oddziałem Alpha Section, biegnij przed siebie, uważając na strzały i wybuchy Dobiegnij do DH

2 TRANSIT - wejście zaraz obok Andora Bar Musisz zejść na sam dół uważając na lasary i pułapki - nie jest to trudne Gdy będziesz na samym odle omin strażnika i wejdź do kanału Rzucając dyskiem, wyłącz lasery i zbierz trzy perły W następnym pomieszczeniu chodz na klęczkach za strażnikiem i po cichu otwórz sobie drzwi Jadąc windą chowaj się za skrzynkami tak, aby Cię nie widzieli strażnicy W końcu wyjdziesz na miasto Wsiądź jeszcze na łodz i przeskocz w miescie przez czerwone lasery - zdobędziesz jeszcze jedną perłę Jeśli grasz z moim opisem to w tym momencie będzie Cię stać na kupno w Mammego Garage JUMP KIT (za 15 pereł) - zrób to

HYLLIS

Wypłyń na szerokie wody, trzeba poszukać trochę dodatkowych pereł Po prawej stronie kanału prowadzącego do miasta (od strony Mammego) jest wejście do Vorak's Lair (sfotografuj "Bufo Erechis"), zrób save a i zbierz BOOST oraz kolejne serducho Po kilku walkach i otwieraniu mostów, przy użyciu znanych już stworków, zbierz perłę i wróć na statek Na morzu, po lewej od wjazdu do miasta jest plaza, a na niej wejście od Lotter's Cavern I (w sumie są cztery na całym świecie - gdy tylko tam wpłyniesz, zaczyna się pościg za złodziejami, gdy ich dogonisz i zniszczysz dostajesz perłę - czyli w sumie są cztery perły do zdobycia)

Przepłyń na drugą stronę miasta (od Black Isle) tam obok wejścia do City jest mały przesmyk - wpłyń tam i zestrzel strażnika - przez plazę dostaniesz się do Lotter's Cavern II - kolejna perła po wygranej Zaraz niedaleko jest wejście do Alpha Section Und Quarter Po wejściu tam, zobaczysz uciekającego potwora z perłą Biegnij za nim lasery usuniesz, wpychając na nie roboty Zbierz po drodze MEGA-IMPULSER (energia dla statku) i BQQST (razy dwa) Zdobędziesz też trzy perły

No to czas popchnąć fabułę trochę do przodu - gdy masz już kuplone JUMP KIT popłyń w stronę swojej latarni i przeskocz nad polem siłowym Niedaleko znajdziesz Lotter's Cava III i IV. Wygrasz - kolejne perły Twoje Płyń w stronę Sloughter House Race.

SLOUGHTER HOUSE RACE

Najpierw wygraj sobie wyścig trzeci i czwarty i zdobądź perły Jak już będziesz je miał, wpłyń raz jeszcze do Raca III i pomalutku płyń przed siebie Znajdziesz przejście do Sloughter House za laserami które trzeba przeskoczyć. Czeka Cię teraz ostra przeprawa - wal szybko przed siebie, uważając na laserowe atoki pająków Dojedziesz do centrum. Na wodzie uważaj na oświetlające teren wody roboty (zrób fotkę "Angulla Bifida"). Wpływając w światło robotów wywołujesz wypuszczenie min którymi musisz oczyścić sobie wejście do doku Kup to oo chcesz zrób save'a Rozsuń drzwi (wcześniej rozwal atakujących obcych) wejdź do łodzi i wpłyń do nowego tunelu, do Exterior Monats Posuwaj się przed siebie bardzo delikatnie uważając na miny - wpłyń na górę i uważając na wiatraki dostań się do

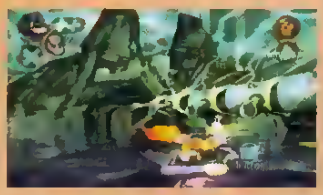
melego przejście (cały czas uważaj na miny) Znajdziesz się w małej sali, w której interesujące Cię przejście jest zablokowane przez niezniszczalne miny Trzeba jednak wepchnąć na nie 3 skrzynki (jedna jest na dole, a do dwóch pozostałych dostaniesz się wpływając w tunel i spychając je do wody) i droga będzie wolna Wpłyń do Sloughter House Entrance - wyjdź na brzeg (foto robaka "Trilobites Sultans") i strzel w przycisk podnoszący kratę do góry Wpłyń tam - pułapka!!! Nie martw się jednak - kwatera główna da Ci kod, gdy tylko zdobędziesz dowody winy Alpha Sections Płyń więc dalej do Surveillance Room Przybij do brzegu i wyjdź na górę Załatw latającego pająca strzelając do niego dyskami i idź przestawić przycisk otwierający kratę Musisz szybko wrócić i przepłynąć łodzią, zanim krata się opuści Razem z DH wyjdźcie na brzeg, wejdź na rurę i stamtąd na kratę Gdy tylko DH podniesie kratę do góry, musisz dostać się do rury Zejdź na dół i wepchnij robota na banerę a następnie zbierz sprzęt ze skrzynki Idź po agenta i razem wróćcie w to miejsce (Trolley Entrance) idąc w około (DH może rozwalić lasery w pierwszej sali) Agent rozwali kratę, potem czeka Cię potyczka ze strażnikami i znowu rozwalenie kraty Wejdź do wagonu - znajdziesz się w Central Hell zrób zakupy Robotami rozwal banery i zbierz TRIANGULAR KEY oraz perłę zrób save'a Daj jeden klucz DH i razem otwórzcie drzwi W następnym pomieszczeniu przeskocz lasery i zrób po cichu zdjęcie torturowanym ludziom - prześlij je do bazy Wróć do łodzi i płyń dalej Inferno Moats Nie wpływaj na razie do góry (po "kręgosłupie") tylko niszcząc miny wpłyń do małej zatoczki Wejdź do East Wing - niech DH rozwali kratę i szturchnie strażnika. Przejdź przez następną kratę i wejdź do środka Strzel strażnikowi w plecak, a potem w przyciski od drzwi - przebiegnij przez otwarte drzwi (zbierz BOOST)



Opuść się z pomostu na dół i uważając na strażników przejdź przez drzwi z wyłączonymi laserami Wjedź windą na górę - omiń strażników i weź perłę Przejdź za kolejnym żołnierzem i wyłącz sobie lasery Wróć w pobliże mechanicznej windy i wepchnij na nią skrzynię Zjedź na dół, wyłącz zasilanie i zbierz FUSE - wyjdź na górę po skrzyni i załóż bezpiecznik w miejscu, gdzie ostatnio wyłączyłeś laser Przełącz przycisk i przeczołgaj się kanałem - idź przed siebie, aż spotkasz DH zrób save Idąc dalej odeprzyj atak i zejdź na półkę - DH wyłączy zasilanie, a Ty przejdź dalej za żołnierzami do Central Hell. Eliminując zbrojnych (strzelając im w plecaki) otwieraj sobie kolejne drzwi. Zdobędziesz kolejny bezpiecznik (FUSE), eliminując żołnierzy - włóż go na miejsce, a będziesz mógł użyć transportera Wcześniej jednak zrób zdjęcie pojemników z potworami i wyślij do bazy Wróć transporterem do DH i razem udajcie się do łodzi Teraz dopłyń wpłyń po "kręgosłupie" i wejdź do North Wing Idąc przed siebie trafisz na windę - strzel z daleka w przycisk laser załatwi żołnierza na amen Przywołaj sobie windę i schylając się przed laserami przejedź na drugą stronę Tam pełzając w mgle omiń kolejny patrol strażników Gdy spotkasz transformator, kopnij go i weź FUSE - uruchomisz dzięki temu windę która zabierze Cię na górę Zepchnij roboty na danery i zabierz jedzenie Przebiegnij przez mostek i wejdź do kanału - przejdź po cichutku obok żołnierzy, a z ukrytego pomieszczenia zabierz dodatkowe serduszko i energię Wróć w pobliże windy i udaj się korytarzem otwartym przez lasery Tam uważając na strażników przejdź pod kolejną ścianą Zbierz perłę i wyłącz lasery Wróć tym samym przejściem i idź w lewo za strażnikiem W pomieszczeniu z wyłącznikiem odstaw skrzynię i dopiero w niego kopnij Przejdź kanałem i szybko zbierz FUSE Użyj go, aby uruchomić kolejną windę Na dole zmyl głupka i wejdź do kanału - po wyjściu z niego poczekaj, aż żołnierz wejdzie na platformę i dopiero strzel w przełącznik - laser bardzo Ci pomoże Zebrany FUSE użyj przy drzwiach Spotkasz w końcu DH - zapisz grę Przejdź dalej do Central Hell i zrób zdjęcie pojemnikom Prześlij je do bazy, w zamian dostaniesz kod do otwarcia kraty blokującej wyjście ze Sloughter House Wypłyń na otwarte morze

HYLLIS

Czeka Cię pojedynek z kolejnym wężem morskim Tym razem jest trochę szybszy i



agresywniej atakuje Tradycyjnie za pokonanie węża dostaniesz perłę. Popłyń najpierw do Mammago Garage i kup FLIGHT STABILIZER (20pereł)

CITY



Wróć też do kwatery głównej, a dostaniesz STARKEY Oraz nową misję - dolecieć statkiem kosmicznym na księżyc i stamtąd przesłać dowody zdrady Alpha Sections Zbierz perły i zrób save a. Wybiegnij na miasto i udaj się w pobliże fontanny Tam użyj klucza i wejdź do Alpha Section HQ Wywołaj windę i niech DH opuści Cię na dół Idź cały czas przed siebie, ale się skradaj, gdyż strażnicy są bardzo czujni Wejdź do East District (przycisk przełącz w domku na górze, uważając na strażnika) Zbierz perły i zrób save Idąc dalej, przeskocz belki i niespodzianka czeka Cię szybka ewakuacja - biegnij przed siebie omijając przeszkody na szczęście uratuje Cię DH Wypłyń w morze

HYLLIS

Płyń w stronę latarni morskiej. Zobaczysz nagle, że z Twojego domu zostały tylko zgliszcza, a Alpha Section uciekają Przez hangar wbiegnij na górę - niestety przybyłeś za późno Z domu zostało ruina a dzieciaki zostały porwane Zbierz wszystko w domu (na górze zrób zdjęcie foczce) Kody do maszyn są napisane na butach Payje, które masz ze sobą (B5Z6 i K5P7) Jedan wpisujesz na górze w domu drugi w hangarze (ze tablicą na ścianie jest komputer). Oto BELUGA III Włóż dwa przedmioty do słupków znajdujących się przy statku i udaj się na próbny lot Gdy tylko wyleciesz na zewnątrz, połącz Belugę ze swoją łodzią i polataj trochę po okolicy Musisz po raz trzeci stawić czoła wężowi morskiemu. Teraz polataj jeszcze po okolicy, aby poszukać trochę pereł - musisz zebrać 30 by kupić w Mammago STELLAR MOTOR Udaj się na małą wyspę obok Black Isle - powiększysz swoją kolekcję drogocennych kamieni Na Volcano Tresure możesz zdobyć 15 pereł i sfotografować "Astacus Erectus" i "Auralne Magnificient" Powinno wystarczyć Kup w końcu ten silnik i wylec w kosmos

SELENE

Wleć do Transmiter Entrance Wejdź na górę po półkach a DH przywoła Ci skrzynkę Wejdź na nią, a zawiezie Cię nad Twój statek - opuść się na niego Strzel w przycisk po drugiej stronie - przywołasz skrzynię, strzel w niego ponownie i szybko złap się skrzynki - zawiezie Cię na drugą stronę mostu Możesz go teraz opuścić używając małej dźwigni Na razie jednak dalej nie pójdziesz, udaj się do sali znajdującej się obok Tam stańcie z DH na przyciskach, a winda zawiezie Was na dół, do Domz Base

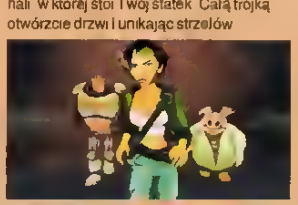




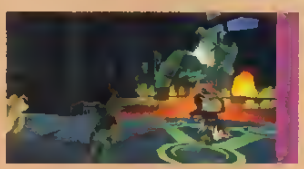
Jazda poduszkowcem to istna frajda, szczególnie na większych akwenach. W czasie jazdy w mieście o kolizję nie trudno. Tylko nie strzelajcie do sprawców wypadku - grozi mandat!

Dobiegnij do filara i przestaw go na niebieski kamień nad drzwiami po prawej. Zbierz MIRROR i włóż go do mechanizmu po lewej stronie, a później przesuń promień na nową kolumnę Tę z kolei na kamień nad drzwiami w pomieszczeniu z windą Zbierz kolejny MIRROR i odwróć laser na drzwi w sali numer dwa Tam otworzą się podwójne wrota i zobaczysz kolejny podest, w który trzeba włożyć następne lustro Możesz przestawić kolumnę na pokój z kryształem aby zdobyć trochę kasy Potem przestaw kolumnę na następny pokój tak, aby trafić na kolumnę widoczną z daleka Biegnij dalej i w następnym pomieszczeniu strzelając z dysków w listki na kolumnach, ustaw je tak aby promień lasera trafił do korytarza (Cloister) prowadzącego na zewnątrz (musisz ominąć kolumnę po prawej stronie wyjścia) Przebiegnij długim mostem do sali w której zobaczysz starego znajomego - aby go uwolnić trzeba ustawić kolumny tak aby promień tworzył okrąg Po usunięciu trzech takich okręgów uwolnisz więźnia - niestety jest już dla niego za późno ... Zapisz grę i przejdź przez szparę w szybie do świetlistej windy Uważając na strażników (baaaardzo ostrożnie przejdź obok nich) dostań się do kolejnej windy i wejdź do Great Crypt. Tam pokonując labirynt wind, wsiądź na koniec do windy zielonej i sfotografuj spotkanie szefa Alpha Section i boss a obcych Zdjęcie prześlij do bazy i pobiegnij w stronę swojej Belugi Po drodze spotka Cię niesamowita niespodzianka

Z nowym towarzyszem udaj się do drzwi w hali w której stoi Twój statek Całą trójką otwórzcie drzwi i unikając strzelów



pobiegnijcie do wagonika, który zabierze Was do Radio Transmiter Room Wyjdź z wagonu i sfotografuj czerwony zamek do wprowadzania kodu - zdjęcia prześlij do bazy, dostaniesz kod F7B6 Twój ulubiony makaronierz pomoże Ci wysłać przekaz. Po



scenie pokazującej reakcję ludzi na Twój reportaż, biegnij szybko do Belugi - za chwilę cała baza wyleci w powietrze Po nieudanej ucieczce zostaniesz przechwycony przez statek Alpha Section

BOSS 5

Wystarczy unikać promieni laserowych i loock'ować się na jego działkach I rozwalać je po kolei, aż w końcu zostanie zestrzelony Odłącz się łodzią od Belugi i wpłyń do statku kosmicznego Załatw strażników w otwartej



wełce i na górze wyłącz promień przytrzymujący Belugę Gdy już to zrobisz leć po resztę mieszkańców Gdy tylko nadlecą myśliwce obcych, trzymaj się jak najdłużej i jak najwięcej ich strąć Po chwili nadlecą posiłki, a Ty spokojnie możesz wylądować Stańcie razem na windzie, która zawiezie Wes ku przeznaczeniu do Great Crypt.

LAST BATTLE.

Faza 1 - przed zielonym atakiem chowaj się za DH przed atakiem żółtym przeskakuj W obcego należy rzucać dyskiem

Faza 2 - DH niech robi swój atak, a Ty odbijaj obcych najpierw w olbrzymi kryształ Gdy go już rozbijesz, atakuj obcego

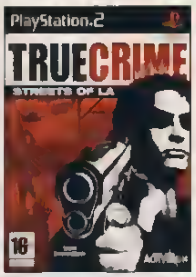
Faza 3 - pająk atakuje Cię na platformie ze wszystkich stron - musisz reagować natychmiast, uderzając pierwszy Bardzo długa walka

Faza 4 - Rozwal wszystkie klony DH i uważaj na zielone lasery

Faza 5 - Jade straci panowanie nad sobą. Wszystkie kierunki mesz odwrócone - biegniesz w prawo to Jade biegnie w lewo Uderzaj pająka jak w fazie 3 Po kilku razach padnie, a Ty w spokoju obejrzyj zakończenie Aha poczekaj na zakończenie po literach coś mi się wydaje że będzie część druga

TRUE CRIME

STREETS OF LA™



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox, GC
wydawca	Activision
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	ok. 20 godz.
stopień trudn	średni
akcesoria	PS2 119kB
ocena w PSX	8+ (Myszaq)
ocena średnia*	78% PS2, 81% GC, 80% Xbox

*) na podstawie kilkunastu recenzji z serwisów internetowych i tytułów

>> Tajemnice Los Angeles

Tytuł, który swą różnorodnością miał wskazać braki w niedoścignionym GTA... I owszem, rozgrywka dzieli się na śmiganie samochodem, ostre wymiatanie z broni w zamkniętych lokacjach (skoki a'la MAX PAYNE), efektowną nawalankę z kilkoma przeciwnikami na raz, wreszcie misje skradania. Całość jednak, ze względu na poziom techniczny oprawy, jak i nie tak filmowe, barwne misje (wkradły się schematy) została sporo w tyle za luzacką gangsterką z ROCKSTAR. Tym niemniej wizyta w Los Angeles potrafi podnieść adrenalinę, a nieliniowy system zadań zmusza do dłuższego, bardziej intensywnego sprawdzania scenariuszy. [myszaq]





OPIS

WSTĘP

Przed Tobą mini-przewodnik po konsolowych ulicach L.A. Na początku przedstawiłem kilka ogólnych porad, gdzie i po co jeździć, później proste wskazówki jak przebmąć przez główną oś scenariusza, a na końcu zaś wątki poboczne, dające inne zakończenia (system misji w grze rozrysowuje Ci się na przejrzystym schemacie pokazując zależność między kolejnymi epizodami) Zapraszam [myszaq]

GLINIARZ NA ULICACH L.A.

Jeżdżąc sobie po wirtualnym Los Angeles, co rusz natkniesz się ne uliczne przestępstwa, o których powiadamia Cię centrala radiowa A to ktoś kogoś okradł, a to trwają zamieszki, nielegalne wyscigi, handel dragami itd Ot, uliczne akcje Nie zejmując się w danej chwili jakimś pilnym zadaniem (np bez limitu czasowego), mozesz spróbować je rozwiązać Wystarczy podjechać do aktualnie sygnalizującego to na mapie markera i np zatrzymać uciekiniera, pomóc policji w opałach, zapobiec gwałtowi itd Za rozwiązanie tych losowo generowanych przestępstw uzyskasz punkty nabijające Ci statystki dobrego gliny Bez statusu dobrego gliny część dalszych misji (i dobre zakończenie) jest nieosiągalne, więc bujanie się po mieście i zapobieganie zamieszkom często bardzo Ci się przyda

Dodatkowo działając bez niepotrzebnego użycia przemocy (zakuwanie podejrzanych w kajdanki zamiast ich rozwalenia, ogłuszenie w misjach skradankowych zamiast zabijania itd) będziesz zdobywał specjalne punkty "do odznaki" Przekroczenie kazdego limitu 100 punktów da Ci policyjne odznaki, umozliwiające wejscie do punktów szkoleniowych dla gliniarzy Wystarczy teraz odszukać ne mapie budynki oznaczone symbolem placu testowego samochodow, strzelnicy czy klubu treningowego i wejść do nich, by w specjalnych questach nauczyć się nowych umiejętności (lepsze celowanie, szybsze strzelanie, zamontowanie latarki, nowe rzuty i combosy w walce wręcz, efektowne obroty samochodem itd) Warto, bo w poźniejszych walkach czy ucieczkach przyda się kilka zdobytych trików (np turbodoładowanie, czy szybki obrót samochodem i przestrzelenie kół goniącej Cię fury) Co ciekawe, po zaliczeniu wszystkich misji w danym epizodzie zyskasz opcję bonusowego wbicia się do któregoś z lokali (do wyboru) i zgarnięcia innych, unikalnych dodatków (np. nowa fura, duze spluwy itd)

Z NOTATNIKA DETEKTYWA...

Aby wejść w tryb precyzyjnego celowania, przytrzymaj dłuzej przycisk odpowiedzialny za strzał (w przypadku standardowego ustewienia klawiszy w PS2 jest to R1).

W trakcie strzelanin pamiętaj, ze mozesz podrzucić nogą leżącą broń (dla PS2 jest to "kółko") Jeśli jednak przez misję na strzelnicy rozbudujesz broń podstawową, polecam zostanie przy niej, bo naprawdę sprawuje się dobrze (szybkie, precyzyjne strzały). Dotyczy to głównie



późniejszych jatek.
W grze mozliwe jest też złapanie opryche i wykorzystanie go w formie żywej tarczy Wystarczy przy nim wcisnąć przycisk odpowiedzialny za "akcje specjalne" (ne PS2 jest to kolko).

Przez kolejne szkolenia na strzelnicy mozliwe jest: namierzanie dwóch przeciwników jednocześnie, sprawdzenie w jaką część ciała ich trafisz, szybkie przeładowywanie, szybkie celowanie, zobaczenie, gdzie są słabe punkty wroga, zgarnięcie latarki (!), wrzucenie lepszego zoomingu, sprawniejszego namierzanie, czy większej siły razenie kul Warto zaliczyć więc te treningowe questy

W trakcie śmigania po ulicach dane Ci jest m.in., pokazanie policyjnej odznaki (dla PS2 R2+"kwadrat"), wystrzelenie w powietrze (dla PS2 R2 + R1) oraz przeszukanie danego delikwenta (dla PS2 "kółko"). Wbrew pozorom część akcji przydaje się w losowych misjach ulicznych nad zwyczaj dobrze, a przeszukiwanie dowolnie wybranych przechodniów podnosi często punktację Podpowiedź: przeszukuj kolesi, którzy przechodząc obok Ciebie będą bali się popatrzeć Ci w twarz (nie odwrócą głowy). Oni mają nielegalną broń albo dragi!

SNOOP DOGG

Aby odblokować tego czarnoskorego "Pimp-Masta" rapera, najlepiej ukończyć całą grę (aby mieć swobodny dostęp do kolejnych misji), a następnie zgarnąć 30 Kości (Dogg Bones) rozrzuconych po mieście Głównie znajdziesz je na większych, otwartych placach i parkingach Po zapisaniu i negraniu takiego stanu gry zyskasz opcję Dogg Patrol, w której śmigasz tym chudym kolezką (czas niestety ograniczony). Nieźle.

MISJI

Misje, które tworzą kolejne epizody, są ze sobą ściśle powiązanie Ukończenie pozytywne jednej prowadzi do otwarcia się drugiej Często będzie jednak tak, ze nie zaliczenie danego zadania automatycznie wrzuci Cię w inne alternatywne (np jesli nie wejdziesz po cichu do klubu zostajesz zmuszony do osobnego pojedynku z bramkarzami) Staratem się o tym wspomnieć przy odpowiednich opisach Część misji trzeba jednak powtarzać, część automatyczni wbija Cię na sciezkę "zły glina" i po zaliczeniu epizodu musisz odbyć kamie Crime Patrol", gdzie podbijasz punkty "dobrego gliny", rozwiązując uliczne przestępstwa Zaliczenie danego epizodu na 100% daje dostęp do bonusowych szkoleń, o czym pisałem wcześniej Wszystko jasne? Zapraszam zatem na

GŁÓWNY WĄTEK SCENARIUSZA

EPIZOD I. Triad Violence

Misja 1: Shooting Pratice
Krótka zabawa-trening na strzelnicy Rozwal pojawiające się cele Zlikwiduj co najmniej 10 z nich (R1 to strzał) a będzie po sprawie

Misja 2: Rushing To EOD
Właź do samochodu (L1) i śmigaj do centrum dowodzenia nowo przydzielonej sekcji kryminelistycznej Uważaj na limit czasowy i przechodniów, jeśli nie chcesz zejść na drogę 'złego gliny"

Misja 3: Driving For Chow.
Filmik pokazujący naprawdę niezłą pracę grafików nad postaciami - szczególnie koblecymi, ghe ghe Jedź do restauracji na spotkanie

Misja 4: Triad Muscle
Azjatycki zbir trafił chyba do złej restauracji - pokaz mu, że "znasz kung-fu" Walka nie jest specjalnie trudna wystarczy ostro napierać z szybkimi kombinacjami Pęknia kilka stołkow

Misja 5: Rosie Trouble
Finał tego epizodu Twoja świeżo przydzielona partnerka juz zdążyła się przekonać, że nie jest bezpiecznie obracać się w Twoim towarzystwie Strzelaj w pomyłonego kolezkę e gdy będzie się próbował odgryźć wystosuj kilka skoków a'la Max Payne (z "trójkątem"). Powinno pójść gładko



EPIZOD II. Mean Streets

Misje 1: Cruising For Leads
Miejsce, w którym rozpoczynasz to zadanie, zalezne jest od pozytywnego, bądź negatywnego ukończenia poprzedniego epizodu W każdym razie Twoim zadaniem jest dojechanie do Dojo po drodze rozwiązując kilka (jeśli chcesz) ulicznych zamieszek.

Misje 2: Dojo Attacker
Wewnątrz Dojo trafisz na pewnego kolezkę Kto to jest? Ludzi tak naprawdę poznaje się dopiero w walce - jak mawiał kolezka tłukący Neo Podejmij więc wymianę ciosów i pokonaj przeciwnika.

Misja 3: Red Latern Rush
Wskakuj w samochod, by ruszyć z piskiem opon do baru (jest na mapie) Masz na to wąski limit czasowy Skręć w prawo na Los Angeles St. później w lewo i w prawo na Hill St., a powinno Ci się udać

Misja 4a: Bar Brawl
Jeśli zaliczyłeś poprzednie zadanie, staniesz pięść w pięść z lokalnym rzezimieszkiem Małą demolka baru, szybka wymiana ciosów i facet będzie zbierał zęby Opcja "cały czas atak i napieranie" znów przynosi rezultaty

Misja 4b: The Arsonist
Jeśli spaprałeś misję 3 wpadniesz do baru juz po jego zdewastowaniu i podpaleniu. Dogoń sprawcę i rozwal jego wóz (strzały w silnik, opony...)

Pila

Misja 5: Chasing Trieda Thug
Dopadnij oprycha, najlepiej samochodem i przejedź. Można też się ostrzeliwać, wykorzystując precyzyjne namierzania w zwolnionym tempie

Misja 6: Driving To Jimmy's
Śmigaj do opuszczonych magazynów, by wytropić Jimmiego. Samochód i punkt na mapie to Twoje jedyne zmartwienie w tej misji.

Misja 7: Sneaking In
Czas na małe skradanie - idź powoli, w przyczajonej pozycji, zaskoczonych wrogów ogłuszając, a nie zabijając (jeśli zależy Ci na dobrym zakończeniu). Do dyspozycji zyskasz też pistolet z pociskami usypiającymi o bliskim zasięgu, więc wykorzystuj go rozważnie. Przekradaj się wykorzystując słupy, aż trafisz w oznaczoną miejsce

Misja 8: Jimmy's Ambush
Koniec z cichym zachowaniem, czas na zadymę! Namierzaj kolejnych popaprańców, przeładowuj broń w bezpiecznych miejscach, korzystaj z rzutów w zwolnionym tempie i koniecznie podnoś spluwy zabitych gangsterów. Nie ścienie znajdziesz też apteczkę.

Misja 9: Sniper Assassin
Finał. Po krótkiej gadce czas wyeliminować prawdziwe niebezpieczeństwo - snajpera ostrzeliwującego się z dachu naprzeciwko. Namierzysz go przez okna po prawej. Wrzuć tryb precyzyjnego celowania w zwolnionym tempie, namierz go w trakcie przygotowywania się do oddania strzału i pośli kulkę. Czynność powtórz, kiedy przemieści się w inny punkt. Gdyby przypadkiem zdążył wystrzelić w Twoją stronę pocisk - wyjdź z trybu celowania (R2) i szybko zrób uskok/przebiegnij w bok. "De rade" zdążyć

EPIZOD III. International Ties

Misja 1: Off To Chong's
Chwila na wyluzowanie - po prostu krążysz sobie furą po mieście, by w końcu dojechać do oznaczonego punktu. Po drodze można eprawdzić kilka lokalnych, ulicznych spraw.

Misja 2. Tail Chong's Limo
Trzeba śledzić pewną limuzynę. Uważaj na wskaźnik - nie podjeżdżaj za blisko, nie pozwól jej też uciec. Zwróć uwagę na cyki świetlny i schemat ruchu dalszych samochodów, by ułetwić sobie jazdę

Misja 3: A Stakeout Gone Bad
Zmiana ról - tym razem trzeba uciekać, bo bandziory ostro prują ze swojego furgonu. Wal prosto, pod prąd, później wbij się w jakieś boczne uliczki, najlepiej rozwalając jakiś płot, po chodniku. Chodzi o to, żeby siedząca Ci na ogonie ekipa gdzieś się zablokowała, wpadła "na czołówkę". Kiedy to zrobisz, spróbuj odjechać na wystarczający dystans

Misja 4: Driving To Spa
Ufff, po pomyślnym zaliczeniu poprzedniego wyzwania, teraz wystarczy pobujać się trochę po mieście i dotrzeć pod wskazany adres (mapka). Bułka z masłem

Misja 5a: Spa Infiltration
Dobra, napinające nerwy skradankowe wyzwanie. Trzeba przekraść się do dużej łaźni, po drodze mijając lub obezwładniając kilku Rosyjskich "drwali". Uważaj na kolesi wyskakujących z małych kabin z sauną, uwaga na śmigającą sobie kalneseczkę (ogłuszą ją, a zobaczysz parę młodych, eleganckich piersiątek). W okrągłej sali wykorzystaj pistolet na strzałki i dostań się na wskazany punkt.

Misja 5b. Rueskie Trouble
Jeśli coś wcześniej poszło nie tak - trafisz na ten alternatywny epizod. W sumie to zwykłe mordobitka, do tego niespecjalnie wymagająca (tylko trzech przeciwników), ale powywijać pięchami można.

Misja 6. Shower Room Antics
Znów zdemolujesz kilka kafelków i rurek z wodą. Tym razem przeciwnicy są nieco bardziej wymagający. Trzeba trochę cierpliwości, dobrze wyważonych etaków, żeby położyć ostatniego (taki mini-boss). Dasz radę

Misja 7: The Accomplice
Finał tego epizodu. Podsłuchujesz rozmowę Rosyjskich szefów przy basenie, by wdać się z nimi w ostrą strzelaninę. Zasada znana - zgarniaj broń zabitych, wal z dwóch spluw naraz, wykorzystuje skoki i zwolnione tempo, a także osłaniające Cię filary. Nie daj się zajść z dwóch stron nadbiegającym przeciwnikom!



EPIZOD IV. Russian Face-Off

Misja 1: En Route To Autoshop
Kolejne chwila oddechu - śmignij przez miasto, by trafić do wskazanej miejscowki. Po drodze proponuje zgamąć jakieś sportowe, w miarę szybkie auto. Tym oto sposobem trafisz do podrzędnego serwisu naprawczego.

Misja2: Grease Monkey's
W środku czas pokazać kilka kopnieków jakimś pseudo-wrestlerom. Pchnij ich na zbiornik, albo



pod podnośnik stojącej fury, by zadać dodatkowa obrażenia. Pokonaj wszystkich

Misja 3a: Chasing Francis
Wracaj do fury i wdaj się w pościg (dlatego sugerowałem podstawienie szybkiej maszyny) za uciekającym obwiesiem. Kiedy go dopadniesz, odpal tryb precyzyjnego celowania i rozwal opony/silnik. To pozwoli Ci pomyślnie zakończyć akcję

Misja 3b: Off To The Gulag
Jeśli wcześniej coś skopałeś - rozegrasz tę wersję wydarzeń. Będziesz się musiał przebić przez pół miasta (pod drodze wskazane jest nabijanie sobie punktów za pomoc cywilom) do poszukiwanego klubu. Kieruj się markerem na mapie

Misja 4: Another Way In
Musisz się po cichu wedrzeć do klubu. Idąc od tyłu, będziesz natykał się na kolejnych ochroniarzy - zlikwidowanie ich z zaskoczenia nie jest trudne, uważaj tylko, żeby nie nadepnąć na coś, co lazy na ziemi. Tak dotrzyj do wskazanego punktu



Misja 5a: Disco Inferno
Wskakuj na parkiet i... zrób małą masakrę. Uważaj na pojawiających się koleżków z szybkostrzelną bronią na balkonach. Podnoś upuszczone karabinki, a przy scenie poszukaj apteczki. Trochę to potrwa, ale w końcu rozwalisz wszystkich

Misja 5b: Alley Brawl
Jeśli nie wyjdzie Ci ciche przedarcie się do klubu, czas na konfrontację z bramkerzami. Ostra nawalanka na pięchy. Jeśli wcześniej nauczyłeś się kilku combosów z łatwością dasz radę

Misja 6: Carry In Trouble
Sporo przecznic do przejechania, niespecjalnie dużo czasu. Trzeba zdążyć dojechać do Dojo (trzymaj się głównych dróg, nie pakuj w kolizje), zanim wykończą go oprychy mafii. Nie będzie łatwo, pamiętaj więc o ścinaniu zakrętów

Misja 7: Vandal Wrath
No cóż - komitet powitalny jest jakby z innej bajki. Kolesia przyszli szabrować zdemolowane Dojo. Pokaż im, kto tu ma prawo do rzeczy brata. Szybkie combosy, dobijania i podnoszenie upuszczonej broni załatwi sprawę

EPIZOD V. The Rescue

Misja 1: Telling Suspect Cop
Ten gliniarz może mieć jakieś powiązania z Rockym. Musisz go śledzić, uważając, by zmieścić się w przedziale "za blisko-za daleko". Jeśli koleś odkryje, że ma "ogon", zacznie uciekać, a misja zmieni się na zwykły pościg. Nie dopuść do tego, jeśli chcesz ukończyć scenariusz z dobrym wynikiem.

Misja 2. Bum Encounter
Trafiasz na miejsce. Opuszczony, rozpadający się dom. W środku spotkasz kilku pijaczków niespecjalnie życzliwych. Przefasonuj im zapuchnięte gęby, choć o dziwo nie będzie to wcale takie łatwe. Rzucaj nimi w sterty rupieci, aby zwiększyć obrażenia



Misja 3a: Meeting Rafferty
Jeśli wygrałeś wcześniejsze starcie, śmigaj na spotkanie z pewnym gliną. Jak się okaże, będzie on wiedział także coś o Twoim ojcu. Dojedź więc na miejsce - i to najlepiej dobrą furą.

Misja 3b: The Peking Duck
Jeśli ekipa żuli pobite Cię dotkliwie - będziesz mógł pójść tym właśnie śladem. Po ocknięciu się śmigaj do wskazanego miejsca, aby pomóc bratu. Po drodza proponuja zaopatrzyć się w szybki wóz

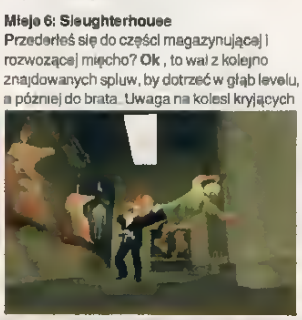
Misja 4: Butcher Shop Rush
Deszcz, mrok, a Ty musisz zdążyć do azjatyckiej rzeźni i to przy ostrym limicie



czasowym. Skróty (wel na północ, by drugie, duze skrzyzowanie przeciąć w prawo), dobra fura, skracanie zakrętów - to powinno pomóc

Misja 5: On The Chopping Block
Wstępne potyczka z dość siebyml petalschemi. Używaj pięści (i nie za często kopnieków z wysokiem, bo kolesie je blokują), korzystaj tez z upuszczonej broni

Misja 6: Slaughterhouse
Przederłeś się do części magazynującej i rozwożącej mięcho? Ok, to wal z kolejno znajdowanych spluw, by dotrzeć w głąb levelu, a później do brata. Uwaga na kolesi kryjących



się za jadącymi, zawieszonymi połaciemi mięsa!

Misja 7: The Great Escape
Finał. Czas uciekać. Bendziory siedzą Ci na ogonie, ostro nawalając z karabinków. Możesz spróbować efektownej, ale i ryzykownej sztuczki z nagłym obróceniem furgonu (jeśli zdobyłeś tan trik na szkoleniu) i przestrzeleniem kolesiom opon. Wtedy ucieczka to już formalność. Możesz też spróbować podjechać pod jakieś niezabudowane połacie, przeciąć je, a następnie uciec skręcając nagle w ciasne uliczki. W moim przypadku ekipa pościgowa po porostu zablokowała się na jakimś płocie

EPIZOD VI. House Of Wu

Misja 1: Off To Wu's Place
Śledztwo w toku. Dotrzyj do restauracji Wu, by zbadać, kto stał tak naprawdę za porwaniem Twojego brata.

Misja 2: Up The Food Chain
Trzebe się przekraść, likwidując (niekoniecznie zabijając) kolejnych pracowników restauracji. Uwege na ekrzyplące krzesła. Niespecjalnie wymagające zadanie

Misja 3: Kitchen Inspection
Pomyleni kuchcikowie chyba nie lubią, jak się im patrzy na ręce. Rozwal całą gromadkę, nie



zapominając wykorzystać tak przydatne gadżety, jak np. miotany toporek. Nie koniec walki z piwnicy ktoś wypuści więzionego tam, zdegenerowanego stwora. Monstrum musisz kilka razy wepchnąć na kuchenkę, z której buchną płomienie. Po dłuższym emażeniu pokrak padnie

Misja 4a: Seeking Ancient Wu
Teraz przyda się latarka, którą można było zdobyć wcześniej, podczas szkolania - można nią oślepieć stwory nieprzywykłe do jasnych pomieszczeń. Strzelaj w kolejne, pojawiająca się w korytarzach monstra (zombiaki?), zgarniaj apteczki wiszące ne ścianach i wal ciągnącymi się w dół korytarzami

Misja 4b: Tunnel Visions
Jeśli walke w kuchni nie za bardzo ci wyszła, trzebe będzie uciekać z podziemnych lochów. Ruchome ścione z ładnym zestawem kolców nie pozwoli Ci zwolnić tempa

Misja 5: Inner Demons
I tu zaczyne się przeprawa. Duża lokacja, latające według schematu demony, ginące po wywaleniu sporej ilości ołowiu w ich czułe punkty - w oczy. Można bawić się w próbę precyzyjnych strzałów, ale jest to ryzykowne. Można tez walić długimi seriami. W trakcie walki będzie pojawiać się sporo kolejnych głów, więc radzę dobrze opanować unikanie (na bok) ich najdow

Misja 6: Die Die My Concubine
Te sama scenena, Ty razem jednak Wu wysłał do walki demoniczne laseczki. Pokaz im kilka wymachów i pchnięć, żeby wiedziały, co facet potrafi, ghe, ghal

Misja 7: Nightmare
Finał tego epizodu. Czas na walkę z największym potworem. Poczekaj, aż sobie pośmiga na około, a kiedy się zatrzyma - szybko precyzyjnie celuj w łeb. Momentalnie musisz jednak zejść z linii jego etaku, aby nie spalił Cię ogień. Akcję powtórz do skutku

EPIZOD VII. Finding Rocky

Misja 1: In The Drivers Seat
Pobujaj się po mieście, by trafić do punktu zaznaczonego na mapie baru, gdzie spotkasz znajomego kolezkę... Czy muszę wspominać, że dobry samochód podstawiony ne miejsce nie zaszkodzi?

Misja 2: Pressing Rafferty
Gadka z barmanem przerodzi się w bijatykę. Tak to już bywa, jak się ma chce współpracować z policją.

Misja 3a: On Rafferty's Tail
Śledź kolesia, pamiętając o odpowiednim dystansie. Przyda się dobre fure (o czym pisałem wcześniej), bo facet ostro wchodzi w zakręty, nie żałuje na prostych, a do tego trzeba uważać na inne samochody.

Misja 3b: FBI Goone
Jeśli w barze nie poszło Ci za dobrze, trzeba będzie wytłumaczyć się tajniakom z FBI. Najlepiej tłumaczy się przy pomocy pięści i kopniaków. Uważaj na ich broń obezwładniającą.

Misja 4: Escaping Tha Feds
Trzeba pozbyć się nieprzyjemnego nadzoru. Korzystaj z bocznych uliczek "w ostatnim momencie", wjeżdżaj pod prąd, przez płoty, a chłopaki zostaną w tyle. Tylko nie rozwalaj sobie zbytnio furyl

Misja 5: Rafferty's Data
Dla odmiany trochę śledzenia znajomego kolesia oraz łaseczki. Nie dać się zauważyć, a tym samym dotrzyj do ich lokacji.

Misja 6: Eavesdropping
Podążaj tropem Rafferty'ego, przedzierając się przez stary magazyn. Idź powoli, uważaj, by nie narobić hałasu, obezwładnij najpierw pacjenta po lawaj, by później wbić się w prawa przejście z kolesiem na końcu. Idź dalej, likwiduj kolejnych strażników, by trafić do punktu docelowego.

Misja 7: Father's Killer
Finał. Spotkasz lekko zaskakujący duet i zaczną się strzelaniny. Ukryj się za filarem, wyskocz z pełnym ogniem za spluw, zaczaj się za następnym. Biegnij dalej, uważając na kolasi jeżdżących na stalowych hakach. Na jednym z filerów znajdziesz apteczkę. Powinieneś sobie poradzić.

EPIZOD VIII. Retribution

Misja 1: Tha Girlfriend Angle
Wskakujasz do fury, by śledzić laseczkę. Nie wpakuj się na "czołówkę". Utrzymuj dystans, a trafisz do wyznaczonej lokacji. Polecam pojawić się tutaj w szybkim samochodzie.

Misja 2: Back To Tha Gulag
Trzeba zdążyć przed wskazaną porą do znanego już klubu. Skręć w prawo na Sunset Bulwar, a później kieruj się punktem na mapie. Przyciśnij gaz, a zdążysz - jak to się mówi - w ostatnim momencie.

Misja 3a: Rocky's Trap
Znowu trzeba komuś pokazać w tym klubie, jak się robi ostrą demolkę. Wpychaj kolesi na głośniki, a gdy te eksplodują - będą razić ich prądem. Pamiętaj o złożonych combosach.



Misja 3b: Chopper Ambush
Jeśli nie zdążyłeś dotrzeć na czas do klubu, czeka Cię potyczka z helikopterem. Używaj precyzyjnego namierzania, by poradzić sobie z oprychami w tej maszynie. Można też walić w wirnik.

Misja 4: Driving To Airport
Dotrzyj na lotnisko, przy okazji biorąc pod uwagę podjęcia kilku ulicznych wezwań. W końcu to nabija punkty, prawda?

Misja 5: Hanger Showdown
Ostra wymiana ognia z komandosami. Precyzyjnym trybem namierzania wywal w powietrze żółte beczki i dużą zbiornik, by później nie eksplodowały Ci w twarz. Dalej zgarnij apteczkę, nie zapominając też o broni rozwalonych przeciwników.

Misja 6: Jetting Away
Rocky próbuje wymknąć się w odrzutowcu. Dojedź do niego, włącz tryb precyzyjnego namierzania i zastrzel dwa silniki (prawy i lewy) samolotu. Uważaj na zderzania!
Tym sposobem rozwalisz maszynę.

Misja 7: Puppet Master
No i wreszcie finalny pojedynek. Jeśli wcześniej sprawdziłeś boczne epizody (prowadzące do złego rozwiązania), powinieneś kojarzyć tego kolazkę. Blokuj, udarzaj tylko szybkimi kombinacjami (bez podskoków!), zbieraj przedmioty do rzucania, uważaj na jego chwyty i parowania ciosów. Nie będzie łatwo, walka potrwa sporo czasu, ale da się wygrać.

Uzyskana tu zakończanie jest głównym zakończeniem pozytywnym.

BOCZNE SCENARIUSZE

Opis alternatywnych zakończeń całej historii, kiedy zdecydujesz się pójść za misjami, pojawiającymi się jako boczna odnoga na głównym schemacie rozwiązywanych misji.

PIERWSZA ODNOGA, EPIZOD IV. Con Girls

Misja 1: Strip Club Detour
Dojedź do klubu go-go, w celu przeprowadzenia śledztwa odnośnie napadów na bank (a jednak policja ma czasem fajną fuchę). Będzie miło?

Misja 2: Cat Fight
Niestety, swoimi pytaniami niespecjalnie rozpaliłaś wijące się panie. Trzeba będzie dać im klapsa. Kolesiom z ochrony nie dawaj klapsa, tylko solidnego strzała w ryj, gha, gha!

Misja 3a: Cruising For Lola
Przycisnąłeś jadną z laseczek i teraz czas spotkać się z drugą, poważniejszą sprawczynią napadów. Dojedź szybką furą do wyznaczonego miejsca.

Misja 3b: Lola Rush
Jeśli babeczki w klubie Ci dokopały (echl), musisz na własną rękę poszukać Loli. Babeczkę namierzysz przy fabryce - kwestia pozostaje więc tylko taka, czy zdążysz tam dojechać na czas?

Misja 4: Tha Driving Taat
Babeczka chce jakiegoś dowodu, za potrafisz jeździć. No, cóż - dowiaż ją do wskazanego punktu na pełnym gazie, waląc pod prąd, ścinając zakręty. Czasu jest wystarczająco dużo.

Misja 5a: Police Getaway
No i się dolgrałeś - jakiś namolny gliniarz postanowił wlepić Ci mandat. Zgub go! Wbij się w wąskie, boczne uliczki, pojedź w dzielnicę, w której miałaś tereny niezabudowane (śmignij przez nią), pokręć się trochę na mniejszych skrzyżowaniach.

Misja 5b: Five Lapa
Jeśli w klubie dostałaś lanie, ale mimo to odszukałeś Lolę na własną rękę - będziesz musiał udowodnić jej, że się nadajesz w inny sposób. Musisz wygrać z nią 5 okrążań na parkingu. Ścinaj tor, a dasz radę.

Misja 6: Busting Lola
Myślałeś, że podszedłeś babkę, ale to ona podaszła Ciebla. Trzeba jej teraz dołożyć. Lola dysponuje chlorme mocnymi, akrobatycznymi combosami, więc nie dopuść, żeby miała dystans i czas na ich odpalenia. Po prostu non stop napieraj i jeśli wejdziesz jej w cios - powinieneś wejść już całą seną. Ot, główny sekret.



Misja 7: Sniper Redux
Finał. Snajper wali z bloku naprzeciwko. Namierz go w precyzyjnym trybie i uprzadzaj ataki. Patrz gdzie biega, by zdążyć zanim odpali pocisk. Jeśli to zrobi - wyjdź z opcji celowania i szybko przemieszczaj się w bok. Dość łatwa do wyczajenia metoda.

EPIZOD V. High Rise Terror

Misja 1: Tha Airport Lead
Samochód przed Tobą, punkt na mapie migocze. Czego chcieć więcej? Ruszaj we wskazane miejsce.

Misja 2: Chasing Assassins
Goń uciekający furgon z zamaskowanymi zabójcami. Podjażdżając z tyłu pośli kilka kulek w głowy kolesi stojących na pace, a następnie przestrzel opony. Doprowadź do zatrzymania maszyny (silnik?).

Misja 3: A Race Downtown
Trzeba zdążyć dojechać do rabowanego banku. Mam nadzieję, że chłopaków gonisz wcześniej szybką furą. Dostań się na autostradę, zjedź drugim zjazdem po prawej, dalej wzdłuż drogi i w pierwszą odnogę w lewo, by wjechać na inną taśmę szybkiego ruchu. Teraz skorzystaj z rampy zjazdowej po prawej. Następnia wal przez miasto, zgodnie z markerem na mapie.

Misja 4: Bank Standoff
Przedrzyj się do wajścia do Banku, likwidując wszystkich terrorystów. Uważaj na zakładnika na końcu.

Misja 5a: Lobby Firefight
Śmigaj przez kolejna sala, strzelając do napotkanych bandziorów. Kolesi za szybami pancernymi rozwalisz precyzyjnie, celując w mała otwory dla kasjarów (trzeba najpierw przestrzelić kratkę). Pamiętaj o apteczkach i podnoszeniu broni.

Misja 5b: Going Up
Jeśli w misji 4 dałaś ciała, trafisz na tą, alternatywną rozgrywkę. Sprawdzaj piętro po piętrze, rozwalając kolejnych oprychów. Zbieraj apteczki wiszące przy klatkach schodowych i dotrzyj do windy.

Misja 6: Hostage Crisis
Oprócz normalnej wymiany ognia, czeka Cię akcja z gościem trzymającym zakładnika, ukrywającym się we wnęce biura po prawej. Używając precyzyjnego namierzania przestrzel mu rękę lub nogę. W lokacji kawałek dalej znów pojawia się sytuacja z zakładnikiem. I tak przez kilka następnych pokoi. W sumie ratowania niewinnych nie jest aż tak konieczna, bo punkty można później odrobić. Ważne, żeby ocalić kilku. Na końcu pasażu trafisz na zaznaczone miejsce - dotrzyj do niego.

Misja 7: Bad Politica
Finał. Zdecydowanie najbardziej wymagający przeciwnik w grze - koreański generał. Pojedynek na dachu robi wrażenia. Nie ma niestety innej metody, jak mozolnia blokować jego solidna combosy, czekając na chwilę odsłony (np. przed pojedynczym ciosem), by wtedy wprowadzać swoją serię. Czasem (ale nie na dłuższą metę) skutkuje naustanne napieranie, wprowadzania kolejnych kombinacji. Spróbuj też wepchnąć go na światła przy lądowisku, by spowodować porażania prądem.

Uzyskane tu zakończenie jest zakończeniem najmniej satysfakcjonującym.

DRUGA ODNOGA, EPIZOD VI. Rampage

Misja 1: Revenge Rush
W tej warsji wydarzań Twój brat umiera. Dojedź do wskazanego lokalu, by rozpocząć zemstę.

Misja 2a: Rocky's Getaway
Goń uciekającą limuzynę. Kiedy podjedziesz dostatecznie blisko, odpal tryb celowania i rozwal silnik. Ważne, żebyś go zatrzymał.

Misja 2b: Gulag Goons
Jeśli nie wyszło Ci pierwsza zadania, będziesz musiał bliżej poznać kolejnych pomagierów Rockiego. Seną ciosów zepchnij ich na głośniki stojące obok parkietu (zostaną porażani prądem), a załatwisz sprawę.

Misja 3: The Bodyguard
Walka z przereklamowanym ochroniarzem - koleś po prostu słaby jest, oł oc! Proste kombinacje i po pewnym czasie padnia jak kloda.



Misja 4: Wu's Turn
Dostań się do miejsca zaznaczonego na mapie - siedziby Wu. Po drodze możesz spokojnie wykonać kilka patroli, w celu zaliczenia dodatkowych punktów.

Misja 5: Payback
Na miejscu wystrzelaj całą ekipę wspomagającą tego bandziora, przebijając się przez restaurację i zgarnij apteczkę.



Misja 6: Off To Tha Airport
Wal na lotnisko. Po drodze możesz pobawić się kolejny raz w łapania ulicznych bandziorów. Główne misja w tym epizodzie nie są niestety specjalnie wyszukana.

Misja 7: Rocky's Loot
Czas zwiewać kuloodporną furgonetką z kupą kasy na pokładzie. Rozwalaj nadciągających bandziorów, nie rozbij pojazdu, a wszystko pójdzia dobrze.

EPIZOD VIII. Blood Money

Misja 1: Race To Rocky's Lair
Wskakuj do auta, zawróć i wal do klubu znanego Ci popaprańca. Trzeba się spieszyć.

Misja 2: Kinks In The Path
Miła odmiana - misja skradankowa. Trzeba szybko przamknąć się przez ten lokal, chociaż musi tu bywać wesoło, oj musi! Po drodze unieszkodliw kilka zbyt wścibskich postaci, w tym kalnerkę (yaahl). Patrz na podłogę, aby nie wywołać hałasu. Kiedy trafisz na korytarz, zatrzymaj się przy pierwszym rysunku po prawej (przed czarwoną zasłoną). Schowaj się naprzeciwko ściany po prawej (w pomieszczeniu obok jest laseczka, którą trzeba wyminąć albo unieszkodliwić strzałką usypiającą). Podobnie wygląda sprawa z pokojem obok następnego rysunku (znów babaczka). Dotrzyj (uwaga na lokacja z wiaderkami!) do wyznaczonego punktu.

Misja 3: Freak Show
Wreszcia starcie z konkretnym panienkami! Gha, gha! Spuść łomot laseczkom, a później ich kompanom. Facetów jest więcej, więc atakuj jednego po drugim, bez chaotycznego nawalania każdemu po trochę, bo Cię chłopaki otoczą.

Misja 4: Roaia's Ransom
Niezwykła zajmujące zadanie z gatunku dotarcia do wskazanej lokacji. Z nudów możesz wziąć kilka ulicznych zgłoszeń.

Misja 5: Escaping Mastarson
No to masz na głowie chłopakow z wydziału wewnętrznego Mastersona. Postaraj się przestrzelić im opony, a później normalnie zwiać. Powinno zadziałać.

Misja 6: Chinatown Showdown
Ostra jatka w Chinatown. Zestrzel akipę siedzącą na dachu i śmigaj w tę stronę. Rozwalaj kolejnych zabójców, złap apteczkę i dotrwaj do końca zadymy.

Misja 7: Last Stand
Finał. Trzeba tradycyjnie pokazać Rockiemu, kto ma większą parę w łapskach (i nogach)! Zamsta za rodzinna sprawy musi stać się faktam. Blokuj wychodzące combosy i zaraz napieraj swoimi. Staraj się taz wykorzystać otoczania (rzuć czymś w Rockiego). Po głównym wątku scenariusza, tan nie powinien aż tak bardzo zajść Ci za skórę.

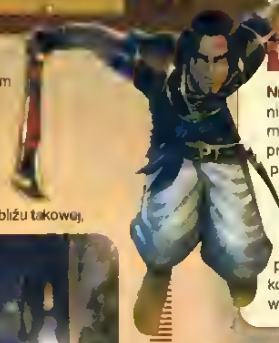
Po ukończeniu taj warsji wydarzeń uzyskasz średnio satysfekcjonujące zakończania.

Po ukończeniu wszystkich odnóg scenariusza zyskasz możliwość obejrzenia dodatkowego, dość zabawnego filmiku.



platforma: PS2, Xbox, GC
wydawca: Ubisoft
gatunek: przygodowa
liczba graczy: 1
czas gry: 10 godz.
stopień trudności: niski
akcesoria: PS2 81%
ocena PSX EXTREME: 9 (Torba)
ocena średnia: 92% PS2
94% Xbox; 93% GC

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME



PRZED GRĄ...

Niniejszy opis skonstruowany jest nieco inaczej, niż większość z jakimi mieliście do czynienia. Na początku przedstawia dokładnie z pozoru błahe i prostackie momenty, by z biegiem zagłębiania się w jego treść odkryć drugie dno. Swoiste przystopowanie w kwestii "prowadzenia za rączkę". Zabawa jest tak pomyślana, aby w miarę poznawanie kolejnych zdolności i patentów, gracz wykorzystywał je intuicyjnie.

SYSTEM WALKI

W teorii Książę dysponuje jednym combosem. W praktyce jednak sprawa ta ma się zgoła odmiennie. Każdą senę cięć możemy przerwać, adresując ją do innego oponenta lub robiąc go poprzez jakieś salta i inne wygibasy. Taki mix sprawia, że nasz bohater to istna kosiarka. Praktycznie każdy cios można przechwycić, wciskając w ostatniej chwili odpowiednie guziki (nasze heros robi charakterystyczny ruch). Napisałem praktycznie, bowiem każdego rodzaju podcięć nie da się zablokować, nie wspominając już o przechwycie. Nie można też błyskawicznie kontrować (blokować jak najbardziej) leżąc na ziemi. W bardziej gorących momentach proponuję ostudzić napór wroga, oddalając się od niego na bezpieczną odległość. Wykorzystuj wszelkie obiekty do odbicia się od nich, by z impetem dzgnąć wroga - naturalnie musicie znajdować się w linii prostej, aby zagranie to zaprocentowało - jest to bardzo mocny atak i warto o nim pamiętać (a to, że trudno go wykorzystać to już inna sprawa...). Nie zapomnij, aby każdego zaklętego wojownika dobić puginałem - Dagą.

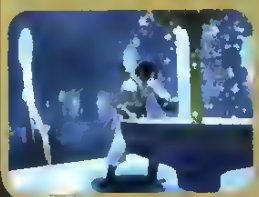


"Akrobatyczna gra"

Nie ma sensu, bym wypisywał tu jakiekolwiek "możliwości ruchowe" Księcia, gdyż jest ich sporo i wszystkie poznasz w czasie gry (która Ci je wytłumaczy).

Warto wiedzieć

Komnata życia - przypomina bardzo Lothlorien z Władcy Pierścieni. Gdzie ją znajdziesz? W opisie he, he. A tak serio, zawsze znajduje się ona w charakterystycznych miejscach - patrz na podejrzane wyrwy i bruzdy. Możliwe też, że w opisie pominąłem którąś z nich, totez miej oczy dookoła głowy. Meritum? A tak, właśnie - magiczny rondel z wodą usytuowany na środku komnaty napełnia do maksimum całą energię, poszerzając przy tym jej rozmiary.



Fontanny z Sands of Time - są porozrzucane po całej grze. Jeśli znajdziesz się w pobliżu takowej,



usłyszysz specyficzny, jednostajny dźwięk jakby pisk. Rozpoznasz ją po bijącej z niej jasnożółtej poświacie z lekką mgiełką. Napełnie ona oraz tworzy nowe klepsydry i półksiężyce, odpowiadające za cofanie i chwilowe zwalnianie czasu.

Save po linty - przypominają fontanny z Sands of Time, są jednak większe i



bardziej pomarańczowe. Mają jedną ciekawą właściwość (patrz Tip7).

Drobne wskazówki i podpowiedzi

Tip1: w czasie jakichkolwiek zamieszek staraj się trzymać z dala od Fary, żeby nie ściągać na nią niepotrzebnych uderzeń. W razie potrzeby (leseczka zacznie krzyczeć ze potrzebuje pomocy) chroń ją z całych sił, bo inaczej game over.

Tip2: nie brykaj zanadto podczas bojów. Mi zdarzyło się kilka razy, że po przeskoku przeciwnika nie wylądowałem tam, gdzie trzeba (np. poleciałem w przepaść).

Tip3: przy jakichkolwiek pamięciówach czasowych, gdzie trzeba zrobić odskok na pilastr po wallrunie (itp.) zwróć uwagę na cień, jaki rzuca kolumna lub cokolwiek innego, co poinformuje Cię o momencie tegoż susa. Uwierz mi, to bardzo ułatwia sprawę.

Tip4: rośli wojacy z młotem padają jak muchy, kiedy wbiegając po nich (zaden Cię nie odepchnie) przywalisz im po lądowaniu z rapiera i na koniec wbijesz w nich magiczny kindżał.

Tip5 czarne ptaki najlepiej padają po przechwycie lub szybkiej kontrze.

Tip6: wykorzystuj każdą kroplę wody z bajorek, zlewsk, akwenow do napełnienie energii.

Tip7 uważnie oglądaj każdy replay vision przy punkcie save, albowiem pokazuje on PRZYSZŁOŚĆ, wyjaśniając czekające nas trudniejsze momenty gry.

Atak na pałac

Z dwóch stron otoczony jesteś zdewastowanym przez kartacze murem. Wdrap się na gruzowisko po prawej i przemknij po ścianie na drugą stronę, gdzie pobiegnij w płonie, by uchwycić się wrębu przeciwległego muru. Następnie przeskocz powstały wykrot i odbij w prawo, mknąc po ścianie z pomarańczową flagą. Przy ciele przebitym włócznią skręć w lewo, po opuszczeniu korytarzyka rozprawi się z pierwszym nieprzyjacielem. Drabiną przedostań się na wyższy poziom bastionu, w wieży po lewej znajduje się westybul z bajorkiem czystej niczym łza wody, która może ugasić twe pragnienie oraz ukoić ból. Po opuszczeniu tegoż miejsca czeka Cię walka z gromadką antagonistów pilnujących przejścia po lewej stronie murów. Obojętnie w jaki sposób zejdziesz ze skarpy. Kiedy swą bron "przyozdobisz" krwią ostatniego wojownika, przejdź przez senę korytarzy, po czym omiń dwie dziury w drewnianym pomoście. Wejdź po drabinie znajdującej się przy pnących gęstwinach i skręć w lewo, mijając kolejny westybul z uzdrawiającą wodą. Strażników znajdujących się na balkonie wyślij do "krainy wiecznego szczęścia", a gzyms budowli wykorzystaj, aby dostać się do wyrwy w ścianie. Jeżeli nie umiesz sobie poradzić, to zerknij na



screeny numer 1- liczby 1, 2, 3 pokazują drogę. Oczywiście w razie potrzeby, Książę powinien zawisnąć na rękach, przesuwając się pod wyrzeźbionymi twarzami! W środku, poza walką, naszego herosa czeka powtórna gimnastyka. Żeby dostać się na balkonik należy ze zwinnością małpki przeskakiwać na zniszczone filary, które umożliwią dalszą przygodę. Wciąż nie dajesz rady? Spójrz na



screen numer 2. Przy czym, aby dostać się do "czwórki" musisz znajdować się naturalnie na odpowiedniej wysokości.

The Maharajah's Treasure Vaults - 2 %

Rokuję, że zaczynasz chwytać cały charakter i system gry. Dlaczego to mówię? Ponieważ w późniejszych momentach będziesz zmuszony radzić sobie bez zdjęć ułatwiających". Aby dostać się do krypty Maharjah będziesz musiał przejść przez wysłużone korytarze z bajorkami. Bieg po ścianie i pierwsza przeszkoda z głowy. Przy drugiej odbij się w lewo, a przy trzeciej... Pionowy rajd, odbicie i już jesteś na górze klocka. Oto krypta z klepsydrą, w której znajdują się Piaski Czasu. Bez sztyletu jednakże nic nie wskórasz. Wallrun i znajdujesz się na drugiej półce. Powtórz zabieg - tym razem z odbiciem, a staniesz na półce trzeciej. Teraz lewa strona pomieszczenia. Wejdź na wyższą kondygnację i użyj dwa razy Wallrun a. Cóż ze przebiegłe pułapki... Uniknij cięć ze strony kręcących się balek i zapuść długi galop po lewej ścianie, azeby złapać się framugi. Przeskakując z jednej na drugą, przedostań się do ostatniego rękawa z kręcącymi się pniami. Tutaj wykonaj śliz po lewej ściance i dasperacki skok na gzyms w ostatnim momencie. Teraz wystarczy tylko bmąć permanentnie w lewo, zmieniając co chwilę strop, który

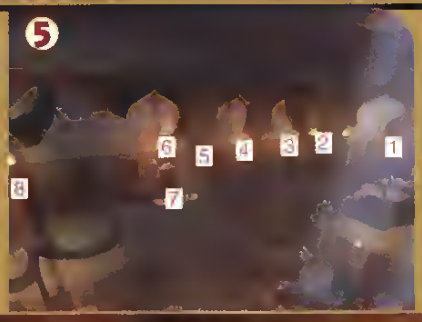


rozsypuje się w drobny mak (1 na zdjęciu numer trzy). Na końcu należy przeskoczyć na czwarty filar (kolejno 2, 3, 4, 5) i ześlizgać się nim do tryptyku z posągiem ogromnego króla, na którego głowie znajduje się magiczny sztylet. Wespnij się na lewą rękę (6) i wykorzystując jej ramię, przedostań się na prawą dłoń (7). Gdy wejdziesz na bark (8), rozpędź się w pionie i zacznij odbijać od głowy, korny do ściany (9) dopóty, dopóki nie dotrzesz na jej czubek i zwiniesz puginał. Screen 3 przedstawia praktycznie całe przejście świątyni. Podczas ucieczki uważaj na walącą się podłogę!

You have unleashed the Sands of Time - 5%

Chyba coś poszło nie tak... Upiory można zabić tylko w jeden sposób - poprzez wyssanie ich mocy za pomocą Dagi, także pamiętaj o dobiciu! Po zwycięstwie, na końcu komnaty możesz się pokrzepić. Teraz puść się w pogoń za tajemniczą księżniczką. Po lewej jest wejście do korytarza. Niestety dalszą drogę zblokują Ci opadające kamienie. Po prawej stronie jest sypialnia, a w jej prawym gornym rogu balkon z przejściem. Aby się do niego dostać, będziesz musiał trochę pofikać i tak: wallrun nad brakującą częścią schodów i biegiem na szafkę po lewej, z niej przeskocz na dwie rurki i zlap się gzymsu. Przebiegnij na drugą półkę i podczas "ściano-biegu" odbij się na kolejny maszt, z którego przeskoczysz na "emporę". Biegnąc wzdłuż przesmyku napotkasz dół z czterema drążkami. Chyba nie muszę mówić, jak dostać się na drugą stronę? Dalej w prawo do gabinetu z olbrzymim łożem. Sześć masztów nie powinno stanowić żadnych problemów dla naszego cyrkowca. Trzy pierwsze pokonaj w tradycyjny sposób, a trzy drugie "poskrom" opuszczając się nimi w dół. Niech kindżał unicestwi strzygi! Aby dostać się do dziury na górze, musisz odbić się dwa razy od kamiennej przegrody (1, 3) na maszty (2, 4) a potem na "perapet" (5). Rzuć okiem na shota 4.







Had I really seen Her? - 7%

Gdy dojdziesz do rękawa z gotyckimi oknami, przez które prześwituje piękna łuna księżycowa, po prawej będziesz mógł napełnić Piaski Czasu. Korzystając z rurki po jego lewej stronie przedostań się na wyższą kondygnację, by wejść z kolei po niej na szczyt kamiennej skarpy. Z niej spostrzeżesz charakterystyczną wyrwę w ścianie oraz kloce prowadzące na dół. Przełaz zaprowadzi Cię w harmonijne, enigmatyczne miejsce, przypominające bardzo Lothlórien z ekranizacji Władcy Pierścieni. Spacerując pośród mostów linowych dotrzesz do centrum tegoż cudownego miejsca, gdzie będzie czekać na Ciebie rondel z magiczną wodą. Spróbuj. Niezle, prawda? Na dole netrallisz na poszukiwaną piękność. Spotkanie zostanie przerwane przez latające żuki (czyżby aluzja do Skarabeuszy), wiesz jak ich potraktować. Gdy staniesz przed widokiem ogromnej komnaty z łożem na środku (marzenie dwojga kochanków?) przeskocz nad odrąbaną częścią półki i odbij w prawo. Piękny landszeft pałacu. Nie daj się jednak omamić, bowiem grunt sypie się równo pod nogami. Na końcu w lewo, do miejsca startu, skąd zaczną się pierwsze, poważne ruchy ekwilibrystyczne. Screen 5 pokazuje część pierwszą ścieżki wiodącej na parkiet pokoju. Najpierw susły po kolumnach (od 1 do 5), potem skok w stronę krawędzi zniszczonej ściany, karkołomny uchwyt (6) i spokojne zejście na regał skalny, z którego odpalamy Wallrun o zakończonego ogromnym susłem w stronę długiego pilastru. Uff, to dopiero początek. Dalej kolejny Wallrajd i dwa desperackie odbicie na filary. Powinieneś znajdować się teraz w lewym nerożniku ze skalnymi klockami. Wdrap się po nich i dostań się na dwie rurki, które umożliwią Ci postawienie nóg na najwyższej, środkowej kondygnacji. Z niej przeskocz na kolejny regał skalny i, korzystając z podniszczonych wzmocnień, dostań się na następną półeczkę. Trzymając się wrąbka ściany, opuść się powoli na resztkę mozaiki, która pozostała nietknięta, by następnie przeskakując z rurki na rurkę dostać się na ostatni betonowy poziom. Podejdź do jego balustrady, zawiśnij na rękach i odbij się na ostatni pilastr, który sprowadzi Cię na podłogę. Kiedy uporasz się z bandą demonicznych oprychów, przesuń szafę znajdującą się w lewym rogu komnaty i przejdź dalej.

A secret passage - 10%

Nie chciałbyś spsuć na te kolce, nieprawdaż? Wiesz co robić. 'Ściano-bieg' obok zerwanego mostu i pewny odskok przy końcówce. Przesuń drewniany kontener na znak, aby wrota nie spadły Ci na łeb. Za nimi czeka Cię pierwsza "trudniejsza" zagadka. Zanim jednak podejmiesz się tej próby, przyciągnij do siebie dźwignię uruchamiającą mostek na platformę. Jeśli ją puścisz, mostek zacznie się zwijać, przeto piorunem nań wbiegnij i ogromnym susłem postaw swe stopy na okrągłym mechanizmie. No, a teraz zadanie. Kolega Ci wszystko wytłumaczy hie, nie. W skrócie brzmi to tak, że musisz "załadować" wszystkie kryształy na mechanizm i na końcu dopasować je do odpowiednich symboli, aby uruchomić system defensywny. Po którejś stronie pokazany jest schemat kanałowy obrazujący to, jak można poruszać tymi trybami. Do dyspozycji masz dwie korby, które odpowiadają za przemieszczenia się urządzenia w pionie i poziomie. Jeśli chcesz, możesz kombinować na własną rękę. Ja podam rozwiązanie tegoż problemu od momentu wejścia na platformę do chwili jego uruchomienia. Aha, ustaw sobie kamerę z góry, żebyś nie mylił kierunków! Nadepnij na pierwszy symbol, by przyłączyć lśniący paluch do mechiny, a następnie pokręć należytymi korbami:

1.	1x w prawo
2.	1x do góry
3.	3x w lewo
4.	1x do dołu (przyłącz drugi kryształ!)
5.	1x do góry
6.	2x w lewo
7.	2x do góry (przyłącz kryształ trzeci!)
8.	1x w prawo
9.	1x w dół (załaduj ostatnie, podłużne świecidełko)
10.	1x do góry
11.	1x w lewo
12.	1x do góry

Udało się? Gratuluję! Wejdź teraz po drabinie na wyższe zabudowanie, gdzie zewsel się na poziomej dźwigni, by otworzyć dolne drzwi.



The palace's defense system - 12%

Zwróć uwagę, że nie tylko kręcące się pnie z ostrzemi stanowią tu problem - ani myśl wdepnąć na płytkę z małymi dziurkami, jeśli nie chcesz skończyć jak szaszłyk. Po minięciu pułapki czeka Cię pierwsza trasa na czas z przeszkodami. Generalnie nie ma szans na jej przejście za pierwszym razem. Maksymalnie wyciągnięta dźwignia unosi wrota w ostatnim korytarzu. Sęk w tym, że jeśli ją puścimy, automatycznie zwolnimy spust podtrzymujący je i wierze zaczną powoli opadać, zatem bez 'pemięciowy' i zgrania w czasie się nie obejdzie! Pamiętaj tylko, że w ostatniej chwili możesz przeturlać się pod malejącymi przesmykiem wrót. Dalej Daga w dłonie i działaj!

A booby -trapped courtyard - 14%

Znajdujesz się w kwietniku z czterema palmami, a znajdować się powinieneś przy wrotach na samej górze. Do dzieła wobec tego: pionowy wallrun, po symbolu znajdującym się na północnej ścianie odblokuje sześcian schowany w ziemi. Z drążka przeskocz na resztówkę powierzchni podtrzymywanej przez dwie kolumny, a z niej na kolejną kondygnację. Teraz będziesz musiał przeć nieustannie wprzód, mijając dalsze przeszkody, które staną Ci na drodze do drzwi. Spójrz na screena obrazującego cały kurs. Po minięciu dwóch przeszkód na pierwszym poziomie (1), skorzystaj z wiszącego drążka, po czym zapodaj "ściano-bieg" z odbiciem, by złapać się drabiny. Na drugim piętrze, po prawej stronie znajduje się dziwnie znajoma wyrwa w ścianie - zgadnij, dokąd prowadzi?

Dalej po "kiech" na gzyms (2) i podążaj szlakiem oznaczonym porządkowymi numerami na zdjęciu, numer 6 (bacz tylko na ostre, 'okrągłe piły"). Dotarłeś do 12? Super. Aby otworzyć drzwi, musisz stanąć na symbol znajdujący się na końcu balkonu. Jednakże musisz wiedzieć, iż schodząc z niego wierzeje nie będą otwarte zbyt długo. Runą z hukiem po kilkunastu sekundach. Jeśli więc nie chcesz, by przetrącily Ci kark, śpiesz się. Drugi wielobój jest troszkę trudniejszy, z uwagi na kręcące się sztylety (może spowolnisz je ze pomocą Piasków Czasu?) oraz dwupoziomowość, ale powinieneś dać sobie radę. Zwolnij cynglel i jazda. A coż to? Tatuś...? Wpierw zabij jego kamerdynerów, aby zadać ojcu jakiekolwiek obrażenia, musisz w ostatniej chwili uskoczyć przed ciosem (strave) i szybko skontrować. I tak do skutku, aż padnie na glebę, a Ty wbijesz w jego rozkładające się ciało kindżał. Tak bywa.

Death of a Sand King - 17%

Od tej chwili będziesz miał towarzystwo. Na szczęście piękne nie jest bezradne i nie będziesz musiał aż nadto się nią zajmować. Mimo wszystko trzeba otworzyć pięknej drzwi, bowiem nie jest one tak wygimnastykowana jak Ty. Tuż obok Ciebie znajduje się kamienny zlew - wzmocnij się, jeśli trzeba. Teraz, śmigając po dwóch daszkach,

I'll try to find a way in- 19%

Odpal wallrune po zachodniej stronie zamku i przedostań się na daszek. Z niego dobmij na cztery maszty, które poprowadzą Cię na niższy 'okap'. Pokręć korbą znajdującą się na dolnym metrażu, by otworzyć drzwi na dole.

Climbing the tower - 21%

Po kamiennych bryłach dostań się na gzyms, z którego przeskocz na pierwszy drążek: zapoczątkuje on cykl salt na dalsze rurki, które zaprowadzą Cię na samą górę wieży, gdzie znajduje się między innymi komnata życia. Aby unieść zamknięte wrota, odpal wallrajd po żółtym znaku (uważaj na kręcące się piły) i migiem, formując okrąg, cisnij w stronę otwartego wejścia. Miń kolce i skręć w prawo, aby otworzyć kraty blokujące piękną. Ta po chwili zrekompensuję Ci się ze zacny uczynek i razem dotrzecie do ogromnej auli z ruchomymi schodami. Bacząc na "szczęki" dostań się na pierwszą wypukłość, na której znajduje się drążek uruchamiający pierwsze zębatki mechanizmu. Dalej przejdź przez korytarz z pułapkami (uprzednio wyciągnij dźwignię naturalnie) i kontynuuj zabieg, aż do samego dołu. Potem postaw dwa drewniane kartony (jeden znajduje się na górze innych skrzyń) na symbolach, by uruchomić dwie wyciągarki. Pionowy bieg po trzecim symbolu znajdującym się nad mini-windą otworzy dolna wrota. Radzę się spieszyć.

The Warehouse - 24%

Po opuszczeniu krętego korytarza postępuj wzdłuż ściazki, napełniając Piaskami Czasu do cne wszystkie klepsydry. Na końcu save - to tyle he, he.

The Sultan's zoo, atop a bird cage - 28%

Wdrap się po słupie i daj susa na palmę. Z niej przedostań się na górę skałki, skąd przeskocz na gałąź drugiej palmy. Dalej saltem na murek i już jesteś po drugiej stronie. Wdepnij na symbol, azeby otworzyć piękności kratę. Posiekaj ptaszyska i w akalnym wyzidoleniu po prawej przesuń skrzynię, odsłoni one przesmyk, którym księżniczka będzie mogła przecisnąć się do pomieszczenia z drążkiem,

>> Książę powraca po latach na tron

Panowie z Ubisoft zaczerpnęli na tyle głębokich wdechów, by dotrzeć w końcu do tego magicznego dnia z napisem "rewelacja". Po [illegible] sobie [illegible] do gatunku platformówek i przygodowych, nie powtarzając [illegible] tylko developer pokazał, jak należy "odgrzewać" [illegible] tytuły, przy zachowaniu [illegible] "płynięcia" przez grę). Fachowy dewing, cudowne efekty graficzne i sliczna animacja - to trzy powody, dla których nie warto, ale i trzeba, pobrzeczyć ten tytuł. Trzy muszą podawać powody, dla których należy go urzejść...? Status „multiplatinum" z pewnością. Wam







otwierającym wejście od ogromnej klatki na ptaki Chyba nie muszę tłumaczyć jak dostać się na górę? Na końcu kicnij na półkę skalną z palmą skąd chwytając się gałęzi fiknij na dach klatki Na środku znajduje się korba - wiesz, co z nią zrobić.
Po save'ie zawiśnij nad urwiskiem, aby opuścić się na maszt z wiszącą pochodnią Przesuwając się wzdłuż migocących pochodni dotrzesz od wiszącego lewarka który zwalnia spust trzymający drabinę w ziemi Wraz z księżniczką udaj się od środka jaskini, w której po zgładzeniu zuków pociągnij kolejny lewarek (by się go złapać musisz wykonać 'sciano - bieg" z odbiciem) W klatce przesuń drewnianą skrzynię by panienka mogła otworzyć wrota w prawym dolnym rogu jamy Następnie pociągnij kolejną dźwignię nakręcając tryby ostatnich drzwi i biegnąc naprzód uniknij wszystkich ostrzy i kolców Tutaj mała uwaga aby nie zostać nadziany na ostatnią kolce, musisz zamarkować wallrunem i w momencie, gdy szpice się schowają, szybko przeturlać

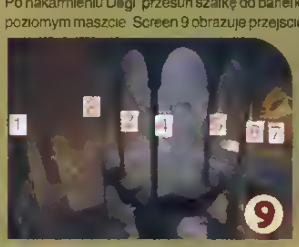
Cliffs and waterfall , the baths,"there`s something glowing up there , above the baths - 33%

Po prawej stronie rosną dwie palmy - wespnij się po nich na górę i rozprawsz się z ptactwem Następnie przebiegnij po skarpie i złap się krawędzi skalnej Z niej łycaj na trzecią i czwartą palmę, by dostać się od ujścia wodospadu, z którego po minięciu dziurawego mostu dostaniesz się od pokrętła Na dół zejdź drugą stroną (także po palmach) Podążaj wzdłuż tunelu, aż dotrzesz do "ubytku" w ścianie Witaj w perskich łaźniach! Czeka Cię tu zacięty bój z grupką antagonistów
Po uporaniu się z natrętami, wejdź po schodach znajdujących się na prawo od spływu i przesuń mały pomnik na złoty symbol - orzy okazji odsłoniłeś pęknięcie którym prześliźnie się pęknięć Po minięciu przeszkod dostaniesz się od ogromnej komnaty; stąd będziesz musiał zabrać nowy bułat który jest wstanie rozwalać kamienie i inne wszelkie twardości Do dzieła zatem!
Najpierw przesuń pomnik znajdujący się na końcu komnaty tak, by wepchnął pierwszy symbol Klawisz po prawej uaktywnij za pomocą pionowego wallruna i pędem gnaj do otwartych drzwi, by pokręcić korbą Poziom wody opadł Pora zająć się grodzią oddzielającą dwie sale Na końcu lewego i prawego skrzydła znajdują się wiszące dźwignie odpowiedzialne za podnoszenie przegrody Screen 7 i 8 ilustrują jak się od nich dostać Po wykonaniu tegoż zadania wsuń kamienny klocek w otwór i wróć





się z powrotem od kąpielisk Kloc zrzuć na niższą kondygnację i przysuń do drabiny na którą pierwotnie nie mogłeś wejść z uwagi na poślizg Na górze przeskocz na niższą półkę przejdź na drugą stronę i daj susa na złamany filar Z niego odbij się na parapet i poruszaj się wzdłuż niego aż dotrzesz do wystającego łuku Potem dwa 'ściano-biegi" i kilka salt Kręcące się sztylety nie stanowią żadnego problemu prawda?
Po nakarmieniu Dagi przesuń szafkę do baneriki i zawieś się na poziomym maszcie Screen 9 obrazuje przejście na lewy balkon z



którego wystarczy tylko odpalić wallrajd a i wziąć w swe ręce nowy bułat Wróć z powrotem na balkon i rozwal spróchniałe, drewniane podwoje Biegnąc w dół po prawej stronie napotkasz jakby świeżo załataną dziurę - uderz w nią kilka razy by trafić do komnaty życia Gdy zejdziesz na dół na lewo od wodospadziku znajduje się łata przez którą prześwituje snop światła przywal w nią kilka razy i kontynuuj podróż Na odlocie odsuń blok księżniczce i sam, korzystając z niego złap się drążka, z którego przeskocz na zrujnowaną kolumnę Dalej wiesz co robić Wal przed siebie trzymając się stropu a kiedy wylądujesz na kolejnej zbudowanej skale na prawo od pochodni złap się kantu, który dalej doprowadzi Cię do księżniczki Gdy otworzysz drzwi, załatw chrabąszcze i odsłoń przesmyk niewiastce po chwili umożliwi Ci ona pokonanie wąskiej otchłani
W pomieszczeniu z pilastrami czeka Cię walka z bandą "zepsutych" oprychów

Daybreak - 43%

Rozwal kamienną łatę po prawej i wciśnij przycisk, znajdujący się za beczkami na końcu lewego rękawa W kuchennym bałaganie zmień w złoty pył opętanych żołnierzy Łał tak dużo?

A soldiers' mess hall, the drawbridge - 46%

Za zgliszczy po lewej przedostań się na pierwszy drążek, brykając na wyższe piętro Uff nareszcie wolne powietrze Kręć w lewo i za pomocą masztów dostań się na daszek Ciut wyżej czeka Cię wielobój pośród utrudnień - musisz sobie poradzić, albowiem nie ma innej drogi Na końcu pociągnij wiszący regulator Za wrotami znajduje się następny który wysunie drabinę kobitce Wspomagając się nawzajem (ostatni przełącznik zwalnia łańcuchy mostowe) wyjdziecie na zewnątrz, gdzie schodząc po rusztowaniu zostaniecie zatrzymani przez zaklętych wojowników Walka na moście zwodzonym, w brzasku złocistych promieni słonecznych... Coś fantastycznego!

Gdy przebrniesz przez następne drzwi znajdziesz się w pomieszczeniu z ruchomym pomostem Screen numer 10 przedstawia drogę do wyższego zabudowania, gdzie znajduje się dźwignia którą będziesz się musiał pobawić aby ustawić odpowiednio mostek (1-ka oznacza wallrajda jakby ktoś nie wiedział) Mówiąc dokładniej trzykroć należy się na niej powiesić, po czym wdrapać się prawą stroną na "futrynę" i z drewnianego "molo" dać susa w kierunku światła słonecznego (wykonaj w



ścianie) Na zawnątrz po masztach i z powrotem od wnętrza - kolejny wysięgnik Następnie wejdź na most, przeskocz na drabinę i przełącz ostatnie "wiszące ramię" Zapewne wiesz jak obchodzić się z ptaszyskami...

A broken bridge - 50%

Fare tradycyjnie już przeciśnie się przez jakąś przetokę a Ty będziesz musiał nadrabiać - nic nowego most się zawalił W skrócie poruszają się wykorzystując wrąbki ruiny po chwili przeskocz na dwa złamane słupy i znowu w stronę krawędzi Dalej rytmiczne skoki w dół i szybkie przebieranie nogami po walącym się chodniku - na końcu pionowy wallrun z odbiciem na poziomy maszt i kontynuowanie 'alpinizmu" Po napełnieniu kiepsydr piaskami wdrap się na stary słup po lewej i nie przestawaj walczyć z przeciwnościami Powinieneś dojść od cienkiej przegrody (Książę będzie się starał utrzymać równowagę) która doprowadzi Cię na lekko zdewastowane loża. Schodkami i po masztach od savepoint u

'I`ll meet you at the baths - 52%

Dziwne miejsce nie sądzisz? Jakieś resztki ogrodzeń, płotów Najpierw musisz się dostać od klatki w lewym rogu planszy gdzie przełączysz pierwszą dźwignię która roztworzy kraty innego lokum zgadnij, co jest w środku he, ha? Maksymalnie do siebie proszę! A teraz po drabince próba równowagi oraz balansu na cienkich powierzchniach ogrodzeń kilka skoków i biegu po ścianie na koniec Znowu przełącznik Rękaw prowadzi od groty z kaskadą

Waterfall - 55%

Przejdź po pniu na drugą stronę i permanentnie przemieszczaj się wzdłuż wrębów Znowu kłoda krawędź kłoda W zasadzie nie mam tu o czym pisać. Nie masz szans się zgubić Miej oczy dookoła głowy a dotrzesz w odpowiednie miejsce - są nim rozsypujące się drewniane półki Nie zatrzymuj się w ogóle, dopóki nie postawisz stóp na twardym gruncie Za ścianą którą zburzysz znajdują się kolejne regały z tym że w tej części jaskini czeka się kicanie po stalaktytach które nie są aż nadto wytrzymałe także miej to na uwadze

A cave o ladders - 57%

Po przeskoczeniu jeszcze paru stalaktytów dotrzesz do "drabinowej jaskini" Jest to o tyle śmieszny moment że nie mam tu wcale czego opisywać. Po prostu masz zejść na dół a z której strony tego nie zrobisz i tak tam trafisz Co?

An underground reservoir - 60%

Tutaj sprawa się troszeczkę komplikuje Grota z wodnymi rezerwami posiada tylko jedno wyjście toteż by się do niego dostać, będzie trzeba się sporo nagimnastykować Nie przejmuj się jeśli stracisz orientację) Widzisz gdzie znajduje się save? Super nad nim zaczyna się gzyms, który oplata praktycznie całą grotę Na co jeszcze czekasz? Właź tam! Przeskocz brakujący kawałek i ostrożnie poruszaj się dopóty, dopóki nie dotrzesz od złamanego filaru (5)
Przyjrzyj się uważnie zdjęciu numer 11 - pokazuje ono pierwszy odcinek odpowiedzialny za pokonanie tej plątaniny! Gdy dotrzesz do ś-



ki przejdź na drugą stronę i chwyć się kolejnej liny z której przeskocz na trzecią cumę z niej fikaj w stronę ciemnego korytarza z dwiema pochodniami po bokach Wymanewruj pułapki i pociągnij wiszące ramię w następnym pokoju Czyż nie przypomina Ci to maszynki od mięsa w której mama przygotowuje kotlety? Tak, tak - musisz tędy przejść Zepchnij pudło i przysuń je od podwyższenia, z którego ulatniają się Pisaki Czasu Gdzie iść dalej? Spójrz na scr 12 proszę Gdy zawiśniesz na linie (5) już tylko trzy sznury będą dzielić Cię od wyjścia z podziemi (ostatni prowadzi także od komnaty życia!) Po wyjściu ze studni kindzałem zarżnij przeciwników



Out of the wall - 62%

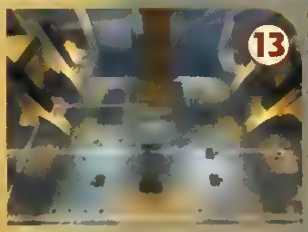
Pakuj się od środka Na samym końcu pomieszczenia znajdują się kolce a nad nimi lina Rozhuśtaj się i z odbicia wciśnij dwa przełączniki (na początku może Ci to sprawić sporo problemów, z uwagi na timing tego ćwiczenia) Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, wyciągnij ramię i uniknij ostrzom pułapek.
Daga ukróci cierpienia zmienionych strażników

The Sultan`s harem, "what did you call me?"- 65%

Przejdź przez firanę po lewej Dźwignia odblokuje przejście znajdujące się na lewo save a
Suń drogą zmieniając w drobny mak wszelkie przeszkody aż dotrzesz od haremu
Tutaj czeka Cię ostra i wyczerpująca walka
Przesuń pomnik kobiety i poczekaj aż Fara otworzy Ci drzwi Chwila świeżego powietrza przekręć korbę i przejdź dalej Witam w perskiej bibliotece - sztylet w dłonie!

The Hall of Learning - 69%

Na początek pozbądź się ściany po lewej i skieruj strumień światła, z głównego zwierciadła w korytarzu w stronę czytelni Co my tu mamy Masa lustr odbijających wiązkę świetlną, cel zarekwirowanie nowego bułatu "Pionki" przestaw tak, jak jest to pokazane na 13 screenie Następnie wdrap się na pomnik i przeskocz na zniszczoną strukturę z niej na gzyms po maszcie i już znajdujesz się na drugim poziomie hali Ustaw lustro w stronę przeciwległej flanki biblioteki, po czym odbijając się od wysuniętej "szuflady" (przed na przeciwko), dostań się na jej szczyt Wallrun na betonowy "regał" i kolejny z odbiciem na drabinę - drugie piętro biblioteki Uważaj na szczęki! Po



drewnianych ostojach przedostan się na drugą półkę (jeśli chcesz możesz przedostać się z niej do jasnoniebieskiego kryształu - za nim jest popękana ściana, która) Odbij w lewo, by dostać się ne środek hali z drugim, głównym zwierciadłem - raz w lewo proszę Znow po ostojach na półeczkę z dwoma drążkami Z nich na kolejne, drewniane wzmocnienia, by w końcu znaleźć się na prawym skrzydle drugiego piętra biblioteki Zdjęcie 14 przedstawia ustawienie luster, z tym ze nie mogłem uchwycić jasnoniebieskiego kryształu - do niego także musi dochodzić prześwit, aby mogł oddać go dolnemu "lusterku"! Za to ujęcie 15 przedstawie jak dostać się do Fary a właściwie do cumy (10) (widać tu także wędrowkę światła o którym pisałem powyżej) Daj susa ne kolejną linę, po czym wyląduj na gzymsie, który doprowadzi Cię do drabiny Na górze





zniszcz wszystkie ściany, które będą blokować dopływ białego źródła do kryształu (mam nadzieję za nie zapomniałeś zawisnąć się na dźwigni?) Wysuń zwierciadło na drewniane panele i przejdź powtórnie na drugie piętro Tutaj musisz zmienić wędrówkę światła tak, aby spotkała na swej drodze "świecące jajo", które przed chwilą znalazłes W tym celu zmień najzwyczajniej kolejność luster i wprowadz ostatnie korekty w ustawieniach Tadam! Tyle sra. , ekhm zabawy aby zdobyć nowy bułat Na dol zejdz tą samą drogą, co na fotce numer 15 Jeszcze tylko wyciągnij regulator i migiem wal w stronę opadających wierzei Uff, ani chwili wytchnienia Zejdź schodami do obserwatorium i pozbądź się oponentow

Observatory - 71%

Wejdź na pik dziwnych schodów i poczekaj, az podjadą do góry Przeskocz na półkę i odbij w prawo - po masztach dobrniesz do pierwszej galki Ustaw ją na południe i przejdź po kulach do drugiego pokrętła - ustaw go na północ Teraz przedostań się do wysięgnika za srebrnym symbolem by ostatecznie ustawić globusy Ostatnia dźwignia i zjazd na dol Rokuję iz pułapki znajdujące się za wrotami nie nastręczą Ci zbyt wiele problemów, prawda?

Hall of Learning Courtyards, on the ramparts- 75%

Przy wyjściu po prawej stronie podwórza znajduje się drabina Z niej daj susa na zniszczony murek i "odpędź ne zawsze", natrętne ptaki Na końcu kicaj na linę i kolejne 'chwytniki" Z balkoniku odpal "ściano-bieg", by chwycić się drewnianej belki Hop!, na maszt i już powinieneś się znajdować na daszku balkoniku Ble bla, bla - chyba logiczne jest, jak dostać się ne znajdujący się w oddali daszek po prawej stronie Pod nim jest pokrętło, otwierające sto-ktores drzwi . Omiń kolce, noze w środku babińca i rękawem wydostań się na podwórze

Napełnij klepsydry Piaskami Czasu i w miejscu gdzie Fara prześliznie się pod kratą odbij w lewo na drążek, skąd skaczze na resztki drewnianej konstrukcji Uuuu nie zdążyłeś Gdy zjedziesz po drabinie czeka Cię permanentny bieg po ścianie ku mozaice więzienia. Na dole załatw demony

A prisoner seeking an escape - 79%

Przesuń klatkę ze szkieletem na symbol umieszczony za stołem (tuz obok kamiennego ziewu) Gdy znajdziesz się w sali tortur (uprzednio minąłeś komnatę zycia he, he), wyciągnij dwa ramiona usytuowane obok sarkofagów, które wysuną bloki umożliwiając tym samym dostanie się na bytą ostoję Z niej przeskocz na następne, niegdysiejsze wzmocnienie i ul uchom dwa kolejne kloce wciskając symbole po bokach Gdy złapiesz się największego drążka wyląduj w miejscu skąd wypływają piaski Tutaj odbijaj się cyklicznie na kolejno wysuwające się półki az dotrzesz do ostatniej belki z której kicniesz na drabinę Juz tylko kawałek dzieli Cię od opuszczenia tegoz koszamarka Nie licz jednak na odpoczynek - na dziedzińcu czeka Cię bowiem zacięta walka z zakutymi wojakami

At last we're here" - 81%

Na środku schodów znajduje się przełącznik, który zwalnia spusty trzymające klocek na prawej flance placu - po nim dostań się na spróchniałą półeczkę, gdzie za pośrednictwem biało - jaskrawego znaku wysuń drugi kloc ne lewym skrzydle Z tej dotkniętej zębem czasu półki, zepchnij skrzynię i przysuń ją do przełącznika, leżącego naprzeciw budowli w kształcie grzybka' Wierzeje staną przed Tobą otworem Nice birds, nice Posuwając się wzdłuż korytarza pozbądź się nadpękniętej ściankі, aby wstąpić do komnaty zycia w której się pokrzepisz Teraz wejdź do wielkiego lokum z pradawną windą, wyłożoną ozdobnymi dywanami i przygotuj się na, chyba najdłuższy i najcięższy bój w grze - mendy będą dosłownie zewsząd się pojawiać

The Hourglass - 83%

W końcu znajdujesz się u kresu swej podróży Wystarczy tylko użyć Dagi, na wierzchołku tej przeklętej klepsydry Wejdź na odpowiedni 'parapet' przeskocz na pilastr niestety Zbiegnij po krętych jakze krótkich schodach Kiedy znajdziesz się w okrągłym haremie, z brodzikiem i pomnikiem kobiety ne środku wokół Ciebie znajdować się będzie pełno drzwi -spróbuj wejść do jakichś Fajnie?
Wbrew pozorom zagadka jest bardzo prosta (phi, jak kazda, kiedy zna się rozwiązanie he, he) Z uporem wchodź tylko do tych drzwi, z których dobiega cichy delikatny odgłos pluskającej wody (jeśli dobrze będziesz wybierał wejścia, program nie przeniesie Cię do "furty" głównej) O ile pamiętam, zabieg ten będziesz musiał powtórzyć trzykroć na parterze i dwukrotnie na pierwszym poziomie Ja też tak chcę... W tej chwili jesteś bez ekwipunku Biegnij przeto przed siebie, unikając przeciwników, az dotrzesz do pokoju z najsilniejszym bułatem pośrod wszystkich broni białych Jak pewno zauważyłeś jest on chroniony przez pole siłowe - aby się go pozbyć wykorzystaj do tego zwierciadła. Shot 16 przedstawia prawidłowe ustawienie - check this out! Nowo



zdobyty miecz przetestuj na starych, drewnianych podwojach i fikając po masztach przedostań się na wyższą konstrukcję Trzeba przyznać ze ta broń ma moc

"Farah, come back!" - 90%

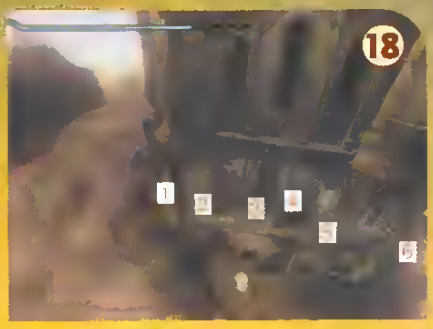
Po skalnych wrębach dostań się na górę gdzie będziesz mógł się wzmocnić Uporą się z dwoma filarami ostoją drążkiem i niczym pająk kiucz po skarpach, az dostaniesz się na stary zerwany most prowadzący bezpośrednio do azylu czarnoksiężnika.

Climbing the Tower of Dawn - 93%

Tutaj zaczyna się próba wszystkich Twych zdolności Ekwilibrystyka



alpinistyka, test na równowagę wytrzymałość. Screen 17 przedstawia pierwszy etap podróży, z tym ze gdy dojdziesz do (8), aby kontynuować przygodę musisz naturalnie cyklicznie odbijac się od przegród, by ominąć szczelinę i przejść do (1) na screenie 18 Punkt (3) to przejscie po długiej rurce zakończona odbiciem ne



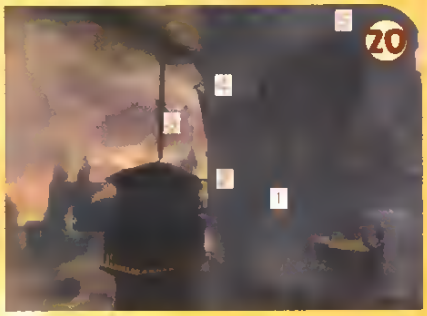
wyższą strukturę - widac ją dobrze ne zdjęciu 17 Dalej jest ciągla wędrówka po gzymsach (uwaga na uperdliwe nietoperze), masztach z powiewającymi zielonymi flagami, zakończona rytmicznym odbijaniem ku twardej podłodze Nadepnięcie na symbol, wallrun, drabiny i walka

The setting sun - 95%

Cóż znoje dają o sobie znać e iść trzeba Żuraw na zdjęcie numer 19 zapewne ułatwi Ci sprawę Aha (2) jest niezbyt dobrze ujęta,



toteż w ramach wyjaśnienia piszę, iż chodzi o hasanie po drążkach
Dalej, ponowne, miarowe kicanie od ścianki do ścianki i wallrajd na drugą stronę Scran 20 ilustruje ostatni etap podróży Jak zwykle



nie obejdzie się bez drobnego wyjaśnienia (1), (2) oznaczają bieg po ścianie z odbiciem na pilasti, którego praktycznie nie widać w tymże ujęciu Gdy znajdziesz się przy (5), odpal ostatniego wallruna w grze (trzeba to uczcić?) wejdz po drabinie i Szkoda tak wyszło Zarżnij ostatnich rębajłow i przygotuj się do ostatecznego starcia.

Honor and glory - 98%

Wbrew pozorom, bitwa ta nie jest wcale taka trudna Ba, jest prościutka. Taktyka na czarnoksiężnika, który dzierży w dłoni "patyka" ekhm Sidestepy i strav owanie raczej odpada z uwagi na chamski timing i niełatwą rzażbę Najlepiej sępić na otak czarodzieja w turbanie i w odpowiednim momencie go przechwycić, ewentualnie szybko skontrować Kiedy osłabnie poczęstuj go odpowiednią składanką. I tak do skutku Gratulacje możesz wrócić do szarej rzeczywistości!
Przy okazji filmik końcowego - kurde przydałby mi się taki kindzał he he. Dobra, kiedy będzie Prince of Persia 2?





platforma	PS2, Xbox, GC
developer	Neversoft
gatunek	sportowa
liczba graczy	1-2
czas gry	20-30 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	112 kB (PS2), 4bl (GC)
ocena w PSX EXTREME	9 (Myszaq)
ocena średnia*	91% PS2, 88% GC, 86% Xbox

* na podstawie plusa krzaczorów i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

TONY HAWK'S UNDERGROUND

New Jersey

Chapter 1 Hometown hijinks

Zaczynasz w rodzinnej miejscowości. Zadania to bardziej tutorial, niż rzeczywiste wyzwanie, nawet dla początkujących

- Help Eric

Pozbieraj cztery fragmenty deski. Na dachach naprzeciwko znajdziesz pierwsze dwa, pozostałe są na budynkach z lewej strony (kieruj się za strzałką) Następnie nauczysz się, jak wskakiwać i zeskakiwać z deski. Przeskocz pierwszy głotek i lądując z deckiem w ręce. Następnie wskocz na rurkę w międzyczasie kładąc deskę pod nogi (Trójkąt)

- Walk Charles

Uczep się psa (Góra) i utrzymaj równowagę przez 20 sekund

- Eric's Challenge

Najpierw wykonaj Melon, następnie wykonaj raz jeszcze Melon i lądując z użyciem Reverta - co powtorz czterokrotnie. Na końcu w ciągu minuty uzyskaj więcej punktów od Erika.

- Get In Tight With The Street Warriors

Musisz przewrócić kilkanaście tyczek podczas jazdy samochodem. Masz na to 80 sekund. Ważne, byś umiejętnie używać hamulca ręcznego

- Flyer For The Muska Demo

Zbierz 8 flyerów w ciągu 45 sekund.

- Impress Muska

Wyczesz 30000 punktów w ciągu dwóch minut. Twoje poczynania obserwuje Chad Muska, dlatego kontroluj, gdzie w danej chwili się znajdujesz i w razie konieczności przemieszczaj się za nim



Chapter 2 Impressing The Locals

Chad podaruje Ci deskę! No to teraz możesz zacynować przed lokalnymi madafakami.

- Impress Shawn

Najpierw dostań się na wskazany dach (zejdź z deski będąc w powietrzu) Następnie wykonaj transfer za znajdującego się tu half-pipe'a na ten na sąsiednim dachu. Na koniec przejedź przez half-pipe'e za pomocą Spine Transferu i wyląduj na quarter-pipe'e na dole

- Demo The New Pleyground Setup

Zdobądź 20000 punktów w "basenie" Masz na to dwie minuty

- Impress Joey

Wykonaj Spine Transfer nad śmietnikiem, następnie powtórz to samo wykonując Kickflip (Lewo + X) Ostatni etap zadania polega na wykonywaniu serii trików, których kombinacje są pokazane na dole ekranu

- Do Chris' Best Lines

Grinduj po podświetlonych miejscach (niekoniecznie w jednym combosie) w dwóch kolejnych seriach

- Get The Stolen Items Back From Dealers

Musisz odzyskać skradzioną deskę pozostając niezauważonym. Najpierw idź po daszku, a potem uwiś się na linii energetycznej i przedostań się do jej końca - tam zeskocz i zgarnij deskę

Chapter 3 Getting Outta Dodge

Twój kumpel Eric ma kłopoty. Nie pozostaje Ci nic innego, jak pomóc mu wydostać się z tarapatów

-Get The Scrapmetal For The Tombstone Maker

Zbierz 6 kawałków złomu w ciągu 2 minut. Nie powinieneś mieć problemów z ich znalezieniem. Teraz pora na przeskoczenie mostu. Uczep się zderzaka auta, przygotuj do skoku (trzymając X) i przed ostatnim zakrętem puść się. By skoczyć na drugą stronę, musisz najechać na hopkę idealnie pod kątem prostym

- Get Access To The Train Station

Musisz zrobić dowolnego grinda na krawężniku i nie spaść z niego przez trzy okrążenie

- Impress The Bratty Kid

Musisz wyczesać 25000 punktów bez dotknięcia asfaltu. Polecam transfer między rurkami, zeskok z Manualem i dobrze punktowany trik w powietrzu

- Catch Ollie's House

Zbierz trzy elementy lumpowego domostwa w ciągu jednego combosa. Nic prostszego - wystarczy ślizg na szynie

- Rescue Eric!

Goń auto porywaczy. Najpierw na desce, gdy ich dogonisz, przesiądziesz się do auta. Po odbiciu Erica czeka Cię przeprowadzka do Nowego Jorku

Manhattan

Chapter 4, Skate The Big Apple

Udało Ci się uciec bandziorom. Pora na zapoznanie się z nowojorskim ziomalstwem!

- High Score

Zdobądź 45000 punktów w ciągu 2 minut.

- Hold-Grind Combos

Musisz wykonywać transfery z jednej ławki na drugą. Kombinacje, które należy wykonać, są pokazane w prawym dolnym rogu. Nie trzeba używać skoku do transferu - mozesz zmienić trik płynnie, podczas ślizgu.

- Help The Student

Musisz odnaleźć 5 portfeli. Pierwszy znajduje się na gzymsie przed Tobą - na górę najłatwiej dostać



się piechotą. Kolejny portfel zdobędziesz wybijając się z quarter-pipe'a ze skrzyżowaniu. Jedź w lewo. Trzeci portfel znajduje się przy rampach nieopodal rzeki. Teraz jedź wzdłuż niej. Następny cel znajduje się przy szklanym biurowcu - dostań się tam na nogach. Ostatni portfel znajduje się na ulicy prostopadłej do tego budynku - wystarczy grind po ścianie, potem rurce, i zadanie wykonane

- Kill 5 Famous Skatespots

Musisz zarobić określoną punktę na popularnych skejterskich miejscówkach - Pyramid Ledges (2500 pkt), 78 Water (5000 pkt), Waterfront (6000 pkt), The Vet (7000 pkt) i wreszcie Brooklyn Banks (8000 pkt)

- Nut Vendors Unite

Jadąc autem zlikwiduj 7 straganów z orzeszkami! Znajdziesz je jadąc za strzałką

Chapter 5, Scating With The Locals

Gotowy na nakręcenie własnego dema? Najpierw zaprezentuj lokalnym skejterom swoje umiejętności, a może pożyczą Ci kamerę

- Film The Local

Po prostu jedź przy czeszącym triki kolesiu. Nic prostszego

- Hit The Killer Benka Line

Zrób combosa grinduując na podświetlonych sprzętach (z rampy wyskocz z jakims dobrze punktowanym trikiem) Pamiętaj o Manualach pomiędzy oddalonymi miejscami

- Crash And Burn The Car

Rozgrzej silnik do 300 stopni, po czym wpakuj się wraz z autem do morza

- Help The Local Skater

Najpierw zrób kilka dostaw orzeszków dla strazników (poprowadzą Cię strzałki) Następnie już w budynku, namaksuj pasek specjala i odpal "Nut Buster" (Lewo, Dół + Kwadrat). Musisz być dobrze rozpędzony (polecam zrobić grinda, a dopiero potem wybić się z rampy) Teraz masz okazję zapoznać się z opcją "Create A-Trick" - mozesz tworzyć własne trikulce!

- Gap The Burning Taxi

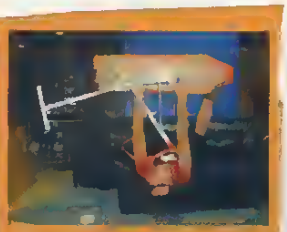
Musisz wykonywać podawane na bieżąco kombinacje - wszystkie podczas skoków nad płonącą taksówką. Wygląda na to, że materiał nagrany dla Peralty da radę! Po ukończeniu zadanie będziesz miał możliwość zmiany wyglądu swojej deski - począwszy od wzoru na decku, a skończywszy na kolorze kółek.

Chapter 6 Favors For A Ride

W końcu dostałeś się do skejterskiego teamu. Teraz udowodnij swoją przydatność

- Help Stacy's Relative

Zaimponuj dziewczynie czesząc 50000 punktów w ciągu 2 minut.



Najlepsza decha wszechczasów

Jasne THPS był przełomowy, THPS2 doskonały, THPS3 wyglądał cudownie a THPS4 był niezłym ukoronowaniem serii, ale TONY HAWK UNDERGROUND jest [illegible] zdecydowanie najlepszy. Masakryczna liczba questów (ponad 120!), licencjonowani [illegible] wodnicy, ale przede wszystkim [illegible] Story, w którym Gracz wciela się w siebie! Jeśli tylko ma [illegible] możliwość, może wkleić swoje zdjęcie (bądź np. łysy posiadek) w miejsce twarzy bohatera, tym [illegible] mym utożsamiając się z nim [illegible] ere. A tryb ten nie jest [illegible] najmniej przykrywką, pod którą [illegible] krywa się szkielet rozgrywki, [illegible] rego przyzwyczaiły nas [illegible] rzednie części. Zabawa jest [illegible] prawdę świeża a przedłużanie [illegible] ów za pomocą Cavemana [illegible] zwala na czesanie combosów, [illegible] jakich w poprzednich częściach [illegible] ożna było tylko marzyć! [illegible] ewelacyjny, zdecydowanie [illegible] ewelacyjny tytuł! [koso]



- Old School Skating Techniques
Szef kuchni chińskiej przybliży Ci meandry skejterskiej sztuki. Najpierw wykonaj pięciokrotnie No Comply (Góra + X). Następnie przeskocz tym sposobem podświetloną przeszkodę. Teraz wskocz z No Comply na ławkę, wykonaj Manuala i zeskocz z dowolnym flipem. W dalszej kolejności wykonaj pięciokrotnie Boneless (Gora, Góra + X). Ne koniec użyj tego triku, by wybić się z quarter-pipe'a na dach.

- Find The Stolen Skateshop Goods
Musisz złapać pięciu kolesi, którzy ukradli sprzęt ze skateshopu. Najczęściej można ich spotkać przy rzece i posterunku policji (długa linia rurek i kabli do grindowania) - nad wszystkimi widać błahą ikonkę.

Tampa

Chapter 7: With Syrup Or Jelly

Kolejna zmiana lokacji! Niestety, Enc trafił do pierdla. A Ty jesteś dobrym kumplem, nie?



- Remove All Of The Stickers
Musisz zedrzeć 5 naklejek ze ścian, używając w tym celu Wallride'a (najedź na ścianę pod odpowiednim kątem i naciśnij X). Pierwsza znajduje się zaraz na początku po prawej. Druga na ścianie magazynu z lewej strony. Po trzecią cofnij się do strip clubu (jest na tyłach). Teraz w prawo, na następnej krzyżówce znów w prawo, zgarnij naklejkę przy ścianie i wal prosto przed siebie - na budynku naprzeciwko znajdziesz ostatnią.

- Get The Best Donuts
Zbierz 12 pączków dla pojcjantów (wszak na ich spozywaniu upływa im służba). Nie powinieneś mieć z tym problemu - wszystkie widać jak na dłoni.

- The Skateboarding Bandit
Musisz zebrać wszystkie banknoty w jednym combosie (pierwsze 3-4 mozesz zebrać "luźno", jeśli zdążysz to zrobić w czasie odliczania).

- Help The Private Eye
Najpierw wykonaj pięciokrotnie grinda na samochodzie stojącym przed strip clubem (słyszysz dobiegające ze środka odgłosy?). Następnie zalicz Gap nad daszkiem klubu wybijając się z jednego half-pipe'a, wykonując Kickflipa (Lewo + Kwadrat) i lądując z drugiej strony. Na koniec dostarcz pranie do 5 osób (kierunek pokazują strzałki).

- Revenge!!!
Zniszcz (grindując po nich) 5 plakatów wyborczych Jeda. Wszystkie są umieszczone wzdłuż trasy dookoła miasta. Następnie jedź policyjną furą zgodnie ze strzałkami.

Chapter 8: Grease The Pros

Niestety, Enc zapomniał wpisać Cię na listę startujących w konkursie. By mimo wszystko wziąć udział w zawodach, będziesz musiał zdobyć respekt kilku prosów.

- Party Boat Skate-Tricks
Wykonuj pokazujące się na dole ekranu kombinacje trików na half-pipe'ie (najlepiej po dwa naraz, by starczyło czasu).

- Wallplant Combo
Rozpędź się, wskocz na ścianę i wykonaj Wallplanta (Dół + X), szybko przejdź w Manuala i dojedź do muru, który przeskoczy.

- Beat Andrew's Best Combos
Musisz uzyskać w jednym combosie więcej punktów, niż Andrew Reynolds. I to na trzech kolejnych miejscówkach! Podstawą jest porządna kombinacja w powietrzu, lądowanie z Reverterm i Manualem, a później odpalanie np. jakiegoś dobrze punktowanego grinda.

- Bowl Grind
Przewróć butelki rozłożone na brzegu niecki w jednym grindzie. Polecam zacząć z prawej strony.

- Prove Yourself
Pierwsze wybicie z rampy uwieńcz trikiem z obrotem dookoła własnej osi. Następnie wykonaj spina 540 stopni (półtora obrotu w dowolną stronę) i zakończ lądowanie Revertem.

- Impress Tony Hawk
Wykonuj kombinacje pokazane na dole ekranu. Po tym, jak zagada do Ciebie Tony, zmierzysz się z nim w pojedynku - w bezpośrednim starciu musisz uzyskać więcej punktów niz on.

Chapter 9: Kill The Comp

Geez, pokonales Tony'ego Hawka! Mistrz załatwił Ci udział w upragnionym konkursie. Wykorzystaj tę szansę!

- Piece In Street Contest
Rywalizujesz w streecie. Liczą się 2 najlepsze biegi z trzech. Na każdy przejazd masz pół minuty i w ostatecznej klasyfikacji musisz się znaleźć w pierwszej trójce.

- Piece In Vert Contest
Teraz kolej na rywalizację w vercie. Zasady takie same, jak w poprzedniej konkurencji.

- Get Onto The Roof Of Spot
Dostań się na dach po daszkach i drabinie. Na górze masz 2 minuty na zdobycie 30 tysięcy punktów.

- Win Best Trick Contest
Przed Tobą dwie minuty, podczas których musisz wspiąć się na wyzyny swoich umiejętności. Co 30 sekund odpada zawodnik z najmniejszą ilością punktów. Musisz się znaleźć w zwycięskiej dwójce. Na końcu czeka Cię pojedynek z Enkiem - kto w ciągu minuty wyczesze więcej punktów, wygrywa!

Chapter 10: Sponsor Pick

Zdobyłeś status amatora! Teraz przed Tobą wybór sponsora. Ot, taka swoisty product placement - zobaczysz kilka filmów video. Zwróć uwagę na zakręcony spot firmy "Flip". Nie, nic nie sugeruję. W sklepie wybranej firmy będziesz mógł zmienić wygląd dechy.

San Diego

Chapter 11: Prove Yourself Worthy

W końcu udało Ci się zostać członkiem teamu. Pora udowodnić reszcie załogi, że wart jesteś ulokowanego w Tobie zaufania.

- Flip The Big Stairs
Wykonaj kilka wygibasów dla potrzeb sesji fotograficznej - Heliflipa (Prawo + Kwadrat), Double Kickflipa (Lewo + Kwadrat, Kwadrat), Double Impossible (Góra + Kwadrat, Kwadrat) i na końcu 360 Flipa (Dół + Lewo + Kwadrat, Kwadrat).

- Daredevil High Line
Musisz grindować po gzymsie zrzucając 10 doniczek z kwiatami. Łatwe zadanie, zwłaszcza że nie musisz tego robić w jednym combosie (na balkonie możesz przerwać slide).

- Air Out The Atrium



Najpierw zalicz Atrium Gap (hopka naprzeciwko) wykonując podczas skoku Melon. Następnie w tym samym miejscu zalicz Stiffy (Prawo + Kółko, Kółko), potem Rocket Air (Góra + Kółko, Kółko), a na koniec One Foot Tailgrab (Dół + Kółko, Kółko). Wszystkie triki mozesz wykonywać z tradycyjnym skokiem, w razie trudności wybijaj się Bonelessem (Góra, Góra + X).

- Rooftop Technician
Odpal Manuala, przeskocz nad blokadą z Pop-Shove-It (Dół + Kwadrat), wyląduj z Manualem i trzymaj go do momentu, gdy ukaże się napis informujący o zaliczeniu zadania.

- See A Man About A Horse
Wykonuj triki nad posągiem - wybijaj się z half-pipe'a i przeskakując ze Spine Transferem na drugą stronę i wkręcaj w powietrzu kombinacje widniejące u dołu ekranu.

Chapter 12: Party! Party! Party!

Szykuje się niezła biba, tej! Ty, jako żółtodziób, musisz skombinować panienki, rozlepić plakaty, skołować panienki, zwołać band, znaleźć panienki. Pamiętaj o panienkach!

- Let's Get This Party Started
Todd zleca Ci rozwieszenie fyerów reklamujących imprezę - w tym celu w pięciu oznaczonych miejscach wykonaj Wallplanta (wybij się na ścianę, po czym wcisnij Dół + X).

- No Ban, . No Party, Bummer!
Masz 2 minuty na odnalezienie 4 instrumentów należących do zespołu. Gitara znajduje się tuż za zakrętem. Na krzyżówce odbij w prawo - naprzeciwko schodów, na których miała miejsce sesja fotograficzna znajdziesz pałeczki do perkusji. Z kolei na szczycie tychże schodów, na daszku jest gitara basowa. Teraz jedź prosto ulicą i przejedź pod tunelem - ostatni instrument powinieneś zobaczyć obok quarter-pipe'a nieopodal grupki ziomali.

- No One Likes A Dude Festival
Musisz zgarnąć kilka suczek (furą, ale raczej nią nie poszpanujesz.) Każda z nich wyrazi zgodę na udział w imprezie pod warunkiem, że wyczeszesz dla nich jakieś combo - dla Sunny 10000 punktów, dla Charity kilka kombinacji podczas Manuala, a dla Raven 40000 punktów. Na koniec dowieź niunie do Jordana.

- Acid Drop The Two Towers
Wejdź po drabinie i zeskocz w dół, błyskawicznie wciskając L2/R2 i kończąc skok zjazdem po quarter-pipe'ie. Potem powtorz ten manewr skacząc z drugiego gzymsu.

- All We Need Is A System And Some Rims
Jadąc autem zrób okrążenie, mieszcząc się w bramkach wyznaczonych przez pachołki.

Chapter 13: Demo Time

Impreza musiała dać radę, hehe! Na porannym kacu dowiesz się, ze do Twojej ekipy dołączył Enc.

- Get Your Gear Back From The Fuzz
Uchwyć się samochodu i wytrzymaj w tej pozycji minutę. Za pomocą przycisków z tyłu pada zmieniasz stronę - czynność niezbędna, gdyż z równowagi wytrącają Cię stojący na drodze policjanci, przez co tracisz cenne sekundy.

- Round Up The Posse For The Demo
Pora znaleźć ostro skacowanych po imprezie ziomów. Od razu skręć w lewo i wybij się z quarter-pipe'a przy żółtym budynku, lądując na gzymsie. Idź w prawo, nad drzwiami leży pierwszy z kolezków. Drugi lezy w krzakach w parku przylegającym do muszli koncertowej (na prawo od miejsca startu, ścieżka z lewej). Kolejnego znajdziesz na gzymsie naprzeciwko schodów, na których odbyłeś sesję fotograficzną (na wprost od miejsce startu). Czwarty jest w zaułku, w pobliżu którego wykonywałeś Air Out The Atrium. Ostatni znajduje się na gzymsie, na którym wykonywałeś Acid Drop The Two Towers (okolice posągu przedstawiającego jeźdźca na koniu).

- 3 le No Crowd. Find More Kids.
Zdobądź 15000 w jednym combosie, by zaimponować dzieciakowi.

- The Kids Love Those Free Stickers
Zbierz 20 naklejek - masz na to 30 sekund.

- Tear It Up At The Demo
Wykonaj grindy z listy na rurce przed Tobą. Następnie - specjalnie dla przedstawicieli mediów - wyczesz 45000 punktów. Na koniec nabij pasek specjala i wykonaj Russian Boneless (Lewo, Prawo + Trójkąt) na poprzeczce nad sceną.

Hawaje

Chapter 14: Get Le d

No to wylądowałeś na Hawajach. Na początek wypada zapoznać się z lokalnym folklorem.



Specjalne zadania

Ukończyłeś tryb Story, a mimo to w ruby.ce Goofa brakuje Ci kilku zadań? W każdej lokacji znajduje się jeden skejter, który zleca zadanie specjalne. Nie są one trudniejsze od tych zwykłych, ale też nie trzeba ich zaliczyć, by ukończyć grę. Dodatkowo wykonanie tych questów dodaje Twojemu zawodnikowi kolejne miejsce na Special Tricks.

New Jersey
Mike Valley znajduje się na krańcu lokacji (przeciwległa strona stacji). Wystarczy, byś naładował pasek specjala i wykonał Flamingo.

Manhattan
Chad Muska każe Ci naładować specjala i wykonać Moonwalk Five-O na rurce znajdującej się za nim. Trzeba tylko z wyczuciem wyskoczyć z quarter-pipe'a i dodgnąć trik do końca.

Tampa
Eric Koston znajduje się w pobliżu osiedla domków jednorodzinnych, przy znajdującym się tam "basenie". Nabij specjala i wykonaj podanego Manuala, jadąc wzdłuż tyczek rozstawionych w niecce.

San Diego
Paulo Rodrigueza spotkasz w pobliżu statuy przedstawiającej jeźdźca na koniu. Nabij pasek specjali, po czym wybij się z hopki, w powietrzu wykonaj podaną kombinację i wyląduj Spine Transferem na quarter-pipe'ie znajdującym się z drugiej strony pomnika.

Hawaje
Rodney Mullen jest "zachomy" - z reguły można na niego wpaść w okolicach plaży. Nabij pasek specjala, po czym odpal wskazanego grinda - musisz go trzymać 10 sekund (można to zrobić na raty).

Vancouver
Bob Burnquist stoi przy gmachu znajdującym się naprzeciwko jednej z szklanych kopuł. Nabij pasek specjala, wykonaj podanego Manuala i przejedź przez oznaczone miejsca.

Slam City Jam
Bucky Lasek stoi za szerokim half-pipe'm. Nabij specjala i wykonaj podany lip trick na dwóch głośnikach umieszczonych nad rampą.

Moskwa
Tony'ego Hawka znajdziesz na half-pipe'ie mniej-więcej w środku. Zadanie jest banalne - po nabiciu specjala wykonaj podany trik.

Ukryte kasety

Kiedy warto zabrać chodzy dla możliwości obejrzenia filmów video - "Bails 1" (trzy kasety), "Bails 2" (sześć kaset) i "Always Hard" (komplet dziewięciu kaset).

New Jersey
Kaseta znajduje się pod mostem łączącym część mieszkalną ze stacją. Wystarczy zajść na dół.

Tampa
Widzisz budynek "Kumon kan"? Obok znajduje się "Florida WT Plaza", a przy jego ścianie są dwa half-pipe'y. Rozpędź się dobrze i wybij z jednego z nich, wskakując z grindem na rurkę powyżej (odbij w prawo). Dojedź po niej do kolejnego budynku - między jego dwoma segmentami znajdziesz kasetę.

San Diego
Udaj się w okolice muszli koncertowej. Widzisz już kasetę? Znajduje się po lewej stronie budynku. Na górę można się dostać wybijając się z jednego z pobliskich half-pipe'ów i lądując na dachu. Potem trzeba już tylko wybić się z quarter-pipe'a i zgarnąć kasetę.

Piła

- Wedding Guest
Kamerzysta chce uchwycić kilka ujęć z parą młodą w tle. Przy każdej z nich wykonaj pokazaną w prawym górnym rogu kombinację. Pierwsza para znajduje się przed Tobą, drugą spotkasz jadąc w prawo (stoi obok basenu). Trzecią znajdziesz przy schodach (na południe od miejsca startu), a czwarta jest na przeciwległym końcu lokacji - przy ulicy za centrum handlowym.

- Get Lel'd
Pierwszy naszyjnik (?) jest zaraz naprzeciwko, drugi po lewej obok palmy. Trzeci znajduje się w centrum handlowym, a kolejne dwa w pobliżu płotu, oddzielającego skate park od ulicy (na prawo od miejsca startu).

- Pipeapple Killer
Zdemoluj pięć straganów z ananasami. Pierwsze cztery rozstawiono wzdłuż ulicy, by znaleźć piąty - wjedź na deptak prowadzący do morza.

- Speak Hawaiian
Zbierz 7 liter tworzących wyraz "Mewaena". Ważne, byś po skończeniu odliczania kolekcjonował znaki w jednym combosie, gdyż inaczej będziesz musiał zrestartować zadanie.

- Drain The Pool
Wykonaj 3 Wallplanty na maszynie z napisem "Snack Universe" (naskocz nań i odbij się Dół + X). Teraz wjedź na górę po dwóch drabinach i zeskocz do basenu, wskakując zaraz po skoku L2/R2.

Chapter 18 - The Ultimate Spot

- Impress The Girls
Zaimponuj trzem laskom, wykonując w ich pobliżu combosy za minimum 7500 punktów. Najpierw w basenie, później na fragmentach mola ciągnących się wzdłuż plaży, a na końcu znów w basenie.

- Luau Competition
Zajmij miejsce na "pudle" (pierwsza trójka) w zawodach przy plaży. Reguły jak w przypadku innych konkursów. Czujesz tę muzę?)

- Wellows Combo Bowie
Zaliczyć trzy zaznaczone ikoną Gapy w jednym combosie. Metoda tradycyjna - ląduj z Revertem, odpalaj Manuala i zaliczaj kolejne przejście. Możesz też próbować wplatając Caveman, ale można sobie poradzić i bez tego (największy problem, to strata prędkości).

- High Lines
Nic prostszego - wskakuj na podświetloną linkę i czesz dowolnego grinda, którego "ubarw" wskakując dwukrotnie Kółko. Gdy pokaże się napis informujący, że jesteś wystarczająco daleko, zeskocz.

- Off The Walls
Zeskocz w dół z Manualem i dojedź do drugiego końca rowu (w międzyczasie musisz wykonać Handstanda - Kółko, Kółko). Ważne, by dobrze się rozpędzić i zakończyć przejazd bez przewrotki.

- Kill Wellowe
Grinduj po dachach, balkonach i poręczach. By zaoszczędzić czas, łącz je w combosy. Obiekty są zaznaczone na czerwono.

- Island Liptrick Tour
Musisz wykonać dowolną Liptrik w czterech miejscach na wyspie. Pierwsza miejscówka jest przed Tobą, druga na tarasie czerwonego budynku z lewej. Trzecią znajdziesz przy ulicy za centrum handlowym, a czwartą na prawo od miejsca startu (pofałdowany dach).

- Climb The Hotel
Wdrap się na dach hotelu (po autobusie, drabinie i linie). Bana!

Chapter 16 - Get The Sho

Przed Tobą najbardziej karkolomny trik w życiu. To jest Twoja Chwila Prawdy, Jej!

- Hotel Hopper
Wybij się dostatecznie daleko, by wylądować na dachu naprzeciwko, bądź po prostu zrób grinda na prowadzącym do niego kablu.

- Craziest Footage Ever
Zrób 50000 punktów na dachu. Teraz dobrze się rozpędź, wybij się z hopki spadając w dół (L2/R2) i wykręć po drodze spin 900 stopni (dwa i pół obrotu). Na koniec naładuj pasek specjala i wykonaj nad helikopterem McTwista (Prawo, Dół + Kółko), używając do tego hopki na lewo od quarter-pipe a. Masakryczny trik!

Vancouver

Chapter 1 - Last Minute Tasks

- Skate Tom's Part
Musisz wykonać pięć Nollies. Naduś dwukrotnie wskazany przycisk, po czym skocz. Teraz pons na pięciokrotne wykonanie Pressure Flip - naciśnij raz podany przycisk i skocz. Następnie wyczesz 25000 punktów z użyciem Nollies i Pressures (wystarczy zacząć combosa z Nollie a potem czesać po swojemu).

- Filming A Line
Bądź przez 15 sekund w zasięgu kolesia czeszącego triki.

- Bust Some Flatland
Wszystkie pokazane triki musisz wykonywać podczas Manuala (niekoniecznie jednego). Na koniec zdobądź 5000 pkt właśnie przez podobne kombinacje - wciskaj w dowolnej konfiguracji Kółko, Kwadrat i Trójkąt, dbając o utrzymanie równowagi.



- Race The Blowcarl
Zgarnij wszystkie kupki liści - gdy jedna zniknie, kolejna pokaże się w zasięgu wzroku.

- Perty Dregs
Odzyskaj skradzione przedmioty. Wszystkie są w posiadaniu skejterów buszujących gdzieś na zewnątrz.

- Slam City Fan
Skompletuj 10 koszulek w jednym triku - po zebraniu T-shirtów na krawędzi basenu dobrze się wybij i dojedź do końca na Manualu (ewentualnie ubarwiaj trikami, jeśli jesteś słabo rozpędzony).

- Ralphie Got Busted
Musisz odnaleźć paszport Ralphiego. Odnajdź sprzątacza - poleci Ci uprzątnięcie 6 kupek liści, co też uczyń. Teraz wejdź na budynek po linie z ręczników i wręcz zgubę właścicielowi.

- Impress The Reporter
W ciągu 2 minut wyczesz 50000 punktów.

- Return The Quest Passes
Zbierz 14 wejściówek. Wszystkie rozłożona są w widocznych miejscach.

- Pick Up Everyone in The Limo
Jadąc autem zbierz wszystkich gości.

Slam City Jam

Chapter 18 - Destroy The Slam City Jam

Wredny zlom z tego Erica - przywłaszczył kasetę z zapisem Twojego sławnego trikulca! Ale i z Ciebie niezła ziółko, bo na listę tumieju wpisałeś się jako pros!

- Blimp
Jedno z bardziej zakręconych zadań w THUG. Kierując zeppelinem musisz złapać 5 kibiców wiszących na lampach. Mocno zrypane sterowanie!

- Learn The Hip Transfers
Nauczysz się transferów "po skosie". Najedź pod pewnym kątem na hopkę i w powietrzu wykonaj Spine Transfera. Później powtórz manewr na dwóch kolejnych hopkach.

- Destroy The Veri Conteet
Zajmij miejsce w pierwszej trójce. Zasady takie, jak w innym konkursach.

- Destroy The Street Contest
Jak wyżej.

- Best Do Show
Musisz pobić rekord Erica.





Punkty zdobywasz tylko na podświetlonych sprzętach - można na nich wyczesać niezłego combosa ze slide'ów, zakończonego wybiciem z half-pipe'a.

Vancouver

Chapter 19 - It's Gotta Be Shoes

Marzyłeś o markowych butach? Udowodnij producentom, że na nie zasługujesz. W tym rozdziale wystarczy zaliczyć jedno zadanie, by przejść do finałowego questa.

- Adio - Show Off Your Skills
Zalicz trzy Spine Transfery w zaznaczonych miejscach.

- Vans - Whoop It Up For The Crowds
Znajdź trzy grupy dzieciaków i zdobądź w obecności każdej z nich 5000 punktów. Jedna jest na lodowisku, pozostałe dwie na jego przeciwległych stronach.

- Circa - Pass The Test
Zbierz 5 liter tworzących nazwę firmy w jednym combosie. Po zgarnięciu "C" skocz po "I", a potem do "R" - w ten sposób najłatwiej ułożyć combo.

- Es - Kill The Scene Spots
Zalicz 3 combosy po 20000 punktów - musisz to zrobić od razu, bez możliwości skuchy.

- Get The Moscow Trip
Najpierw zabierz skarpetki i buty. Shit, autobus ruszył! Szybko wjedź na antresolę, zgarnij trofeum i dojedź do oznaczonego zieloną ikonką miejsca, zanim znajdzie się tam autobus.

Moskwa

Chapter 20 - We

Zdrastwytie! Że też w każdej grze musi się znaleźć Moskwa.

- Serve The People
Najpierw wykonaj serię Liptricków. Później do dowolnych już Liptricków wrzucaj pokazujące się kombinacje modyfikatorów.

- Blind Big Brother
Rosjanie nie lubią inwigilacji - Twoim zadaniem jest zlikwidować kamery. Pierwsze trzy rozwalisz za jednym zamachem, po kolejną musisz wspiąć się na

Statystyki Statystyki Statystyki Statystyki

Pomiętocie zbierosie ikenok podbijojących statystykl w poprzedoich częściach THPS? Teroz każde umiejętnoosc wzroste wroz z wykoeywoolem odpowiedoich czynnesct. Nie mozesz jednok oomeksowoć wszystkich współczynników - dostęp do kolejnych "partii" uzyskuje się w z gory ustolonych miejscach w trybie Story.

Air wysokość skoków przy wybijaniu z hopek i pipe'ów.
4/10 - wykonaj w powietrzu transfer osiągając wysokość 20 stóp
5/10 - j.w., wys. 30 stóp
6/10 - j.w., wys. 40 stóp
7/10 - j.w., wys. 50 stóp
9/10 - wyląduj poprawnie po wyczesaniu 5000 punktów w powietrzu
9/10 - j.w., 10000 punktów
10/10 - j.w., 15000 punktów

Lip wpływa na stabilność balansu podczas wykonywania lipów.
4/10 - utrzymaj dowolny lip przez 2 sekundy
5/10 - j.w., 3 sekundy
6/10 - j.w. 4 sekundy
7/10 - j.w., 5 sekund
8/10 - j.w., 6 sekund
9/10 - j.w., 7 sekund.
10/10 - j.w., 9 sekund.

Run określa tleś czasu, jaką masz na parte "chodzone" przedłuzające combosy.
4/10 - uzyj Cavemana 2 razy w jednym combosie.
5/10 - j.w., tylko 3 razy
6/10 - j.w., tylko 4 razy
7/10 - użyj dwukrotnie Wallplanta w jednym combosie
8/10 - musisz wybic się z dowolnej hopki na 20 stóp w górę
9/10 - j.w., tylko 40 stóp
10/10 - j.w., tylko 60 stóp

Flip wpływa na szybkosc, z jaką skejter wykonuje flipy.
4/10 - zrob 3 dowolne fliptriki w jednym combo
5/10 - j.w., tylko 4 fliptriki
6/10 - wykonaj dwa razy Double Kickflip (Lewo + X, X) w jednym combo
7/10 - wykonaj dwa razy Triple Kickflip (Lewo + X, X, X) w jednym combo.
8/10 - zrob 5 dowolnych fliptrikow w jednym combo
9/10 - j.w., tylko 6 fliptrików.
10/10 - j.w., tylko 10 fliptrikow

Rail - wpływa na stabilność balansu podczas wykonywania grindów i ślizgów
4/10 - grinduj przez 5 sekund
5/10 - j.w., 10 sekund.
6/10 - j.w., 15 sekund
7/10 - j.w., 20 sekund
9/10 - wykonaj trzykrotnie w jednym combo grind 50-50
9/10 - wykonaj trzykrotnie w jednym combo Nosegrind.
10/10 - wykonaj trzykrotnie w jednym combo Crooked

Spin wpływa na szybkosc wykonywania obrotów (spinow) w powietrzu
4/10 - wykonaj w powietrzu trik (grab lub flip) z obrotem o 540 stopni.
5/10 - j.w., ale obrot o 720 stopni
6/10 - j.w., ale obrot o 900 stopni
7/10 - wykonaj 3 graby w jednym combosie.
8/10 - j.w., tylko 4 graby
9/10 - j.w., tylko 6 grabów.
10/10 - j.w., tylko 9 grabow

Ollie określa wysokosc skoku (z płaskiej powierzchni, nie z pipe'a)
4/10 - wyskocz z ollie na 10 stóp.
5/10 - j.w., ale na 15 stóp
6/10 - j.w., ale na 20 stóp
7/10 - wybij się z ollie na wyższą półkę/kondygnację na 10 stóp.
8/10 - j.w., ale na 20 stóp w górę
9/10 - wybij się z ollie spadając na niższą półkę/kondygnację 10 stóp poniżej.
10/10 - j.w., ale na 20 stóp poniżej

Speed wpływa na prędkość jazdy
4/10 - zalicz combo na 10000 punktów
5/10 - j.w., 20000 punktów
6/10 - j.w., 30000 punktów
7/10 - j.w., 50000 punktów
9/10 - j.w., 75000 punktów
9/10 - j.w., 100000 punktów
10/10 - j.w., 250000 punktów

Switch określa płynność przechodzenia z jednego triku w drugi (o łatwo np. podczas wklepywania modyfikatorów podczas Manuala)
4/10 - zalicz combo składające się z 4 trików
5/10 - j.w., ale z 5 trików.
6/10 - j.w., ale z 6 trików
7/10 - j.w., ale z 7 trików
9/10 - j.w., ale z 10 trików
9/10 - j.w., ale z 15 trików
10/10 - j.w., ale z 20 trików

Manual wpływa na stabilność balansu podczas wykonywania Manuali
4/10 - trzymaj Manuala przez 4 sekundy
5/10 - j.w., 6 sekund
6/10 - j.w., 9 sekund
7/10 - j.w., 10 sekund.
8/10 - wykonaj Manuala 3 razy w jednym combosie
9/10 - j.w., 5 razy
10/10 - wykonaj dwukrotnie Pogo (modyfikacja Manuala) w jednym combosie





Zimowa "jazda" z deską

Chcesz być sławny jak Hawk? Za 19.90 zł możesz w dowolnym hipermarkecie kupić doskonałą deskę i zacząć trenować już tej zimy! Bierz dechę pod pachę i śmigaj na osiedlowy trzepak lub na jedno z dużych skrzyżowań, gdzie prasując koszulę ojcu, wzbudzisz zainteresowanie i podziw przechodniów. Możesz też zagrać w THUG 2le... Sławny nie będziesz. Wybierz!

kondygnację wyżej. Tam też odpal kolejnego grinda i przy końcu gzymsu skocz na wprost, w kierunku cerkwi. Powinieneś skosić kolejną kamerę. Zaraz potem skocz na stożkowaty budynek, po rozwaleniu kamery na jego poręczy skocz w tunel między dwoma zabudowaniami - tu dorwiesz ostatnią z kamer.

- Ready For Battle
Musisz wyczesać 20000 punktów wplatając w to Cavemana na czołgu. Wejdź więc nań (na nogach), skocz z Cavemanem na lufę, gdzie odpal grinda. Następnie zeskocz z Manualem i nabij punktację, gdzie tylko masz ochotę.



- Over The Wall
Musisz dostać się na drugą stronę muru. Nabij pasek specjala. Musisz być dobrze rozpędzony, by zrobić Spina Transfer na drugą stronę - w tym celu wykonaj w powietrzu np. Flamingo na przeciwległej rampie. W dalszej kolejności zlikwiduj 10 strażników (wystarczy na nich najechać). Na końcu dostań się do dzwonu - najpierw po drabinie, a potem grindem po kablu.

Chapter 21 Time To Skate Comrade
Obczaj gadkę Barna Margery - udział w "Jackassie" wyraźnie mu się udziela. hehe!

- Manuals For Muskovites
Rozgrzej się sposobem Rodneya Mullena - odpal Manuala i czesz pokazujące się modyfikatory. Najlepiej trzy naraz, by wystarczyło czasu.

- Ratings Stunts
Musisz zdobyć 60000 punktów w pobliżu trzech miejsc (w sumie) - posągu Lenina, cerkwi św. Bazyla i zbrojowni. Możesz zdobyć całość od razu przy Lenin'ie np. klepiąc modyfikatory podczas Manuala.

- Circus Act
I znów odpalanie kombinacji z Kwadratem, Kółkiem i Trójkątem podczas Manuala - nabij w ten sposób 20000 punktów.

- Gap Hunting
Musisz odnaleźć pięć Gapów. Jest ich w okolicy cała masa - choćby half-pipe'u przedzielone schodami bądź ulicą, czy kilka krawędzi do grindowania (plus parkan) na lewo od miejsca startu.

- Warm Up
Po prostu nabij 50000 punktów w ciągu minuty.

- Double Dome
Musisz wykonać kilka Double Tricków, tzn. wybijać się nad trzymającym Liptricka Erikiem. Czasu masz sporo (2 minuty), więc 10000 potrzebnych punktów możesz rozłożyć na kilka rat.

Chapter 22 Goodbye Sweet Moscow
Eric po raz kolejny wystawił Cię do wiatru. Wyleciałeś z teamu na dodatek zostałeś w Moskwie z marnymi szansami na powrót do domu...

- Anonymous Caller
Biegaj od kolesia do kolesia (za strzałką). Twoim kolejnym zadaniem będzie wyłączenie anteny - przelatuj nad nią używając Spine Transfera i wykonuj w tym czasie obroty wokół własnej osi. W sumie musisz wykonać 15 pełnych spinów.

- Party Favors
Pomóż Ruskowi skombinować niunie na imprezę. Pierwsze dwie dowieziesz pojedynczo, później będziesz musiał zebrać cały ich komplet i dopiero wówczas przywieźć na miejsce.

- Hangover Cure
Zbierz wszystkie lekarstwa dla Kato. Jeśli będziesz miał problem z tym znajdującym się wysoko na murze, wybij się z half-pipe'a nieopodal i będąc w powietrzu chwyć deskę.

- Straight Outta Moscow
Skradanka pełną gębą! Wejdź najpierw po jednej, potem po drugiej drabinie. Gdy strażnik będzie odwrócony tyłem, zejdź do kopulastej budowli i obejdź ją z prawej strony dochodząc łukiem do kolejnej drabiny. Dojdź górą do końca gzymsu, zeskocz. Teraz już bez problemów powinieneś dotrzeć do miejsca wskazywanego przez strzałkę.

New Jersey

Chapter 23 Keepin' It Real
Wreszcie udało Ci się wrócić na stare śmieci. W międzyczasie Eric obrósł w piórka. Na szczęście powinna podnieść Cię na duchu gadka z Peraltą.

- Create-A-Trick
Nabij pasek specjala, po czym odpal Soul Skating według widniejącej na ekranie kombinacji.

- Combo The Entire City
Czesz combosa na oznakowanych elementach. Po zaliczeniu pierwszej miejscówki skocz z Manualem. Teraz, by nie stracić prędkości, wybij się z hopki, przegrinduj po drutach i zaskocz do kolejnej miejscówki. Tuż przed zakrętem wybij się na kolejny krawężnik, a potem raz jeszcze - z Manualem - i dojedź do ostatniego elementu.

Chapter 24 Spreading The News
Oto i przełom w Twojej karierze - wraz z Peraltą zakładacie nowy team!

- Do All The Tricks
Wykonuj wszystkie pokazane triki. Uważaj - half-pipe'y są dość wąskie.

- Score Big
W ciągu 2 minut wykręć 200000 punktów.

Chapter 25 Pick Your Team Members
LOL! Możesz wybrać skład zakładanego teamu! Pozostawiam to Twojej inwencji - konsekwencje wyboru to film video, który będziesz oglądał po ukończeniu tego rozdziału (i z tego względu polecam wybrać do ekipy Barna Margerę).

Wszędzie!

Chapter 26 The Video To End All
Teraz przed Tobą największe wyzwanie w THUG - wcielając się w każdego z pięciu wybranych przed chwilą członków teamu musisz zaliczać naprawdę hardkorowe zadania.

- Jersey Spine Trickspot Challenge
Czesz podane triki podczas Spine Transferów nad peronem.

- Big Apple Spot Challenge
2 minuty na zebranie 44 znaczków! Teoretycznie wszystkie można zdobyć w jednym triku, ale to cholernie trudne zadanie. Wykuj na pamięć lokacje wszystkich, po czym postaraj się je powiązać bezbłędnym przejazdem.

- Floride THPS Challenge
Swoisty powrót do korzeni. Najpierw w dowolny sposób zdobądź 30000 punktów. W drugim przejeździe obowiązują Cię zasady z THPS3 - nie możesz używać Spine Transferów (25000 punktów) oraz Cavemanów. Trzeci przejazd odbywa się według zasad z THPS2 - musisz zrezygnować za Spine Transferów, Revertów i Cavemanów (20000 punktów). Wreszcie w ostatniej próbie musisz się trzymać reguł z pierwszego THPS - zdobądź 15000 punktów bez Spine Transferów, Revertów, Manuali i Cavemanów. Uff!

- San Diego Transfer Challenge
Musisz zaliczyć 8 transferów w wyznaczonych miejscach. Wszystkie polegają na wyskoczeniu z jednego pipe'a na drugiego, więc powinieneś uporać się z tym zadaniem bez większych problemów.

- Hawaii Huge Spine Challenge
Twoim zadaniem jest zaliczenie kolejnych Spine Transferów. Musisz się bardzo dobrze rozpędzić - najlepiej walnąć w powietrzu jakiegoś specjala, a dopiero potem najechać na hopkę. Najtrudniejszy jest pierwszy ST - nie dość, że ledwo osiąga się krawędź następnej ściany, to jeszcze trzeba tam sobie pomóc, manewrując gałką w taki sposób, by skejter trafił na quarter-pipe na dachu.

- Vancouver Spine Transfer
Najpierw wykonaj 3 Spine Transfery w wyznaczonych miejscach (drugą miejscówkę polecam zrobić na końcu, najlepiej z drugiej strony). Na końcu wyczesz 100000 w jednym combosie.

- Slamma Jamma
Masz limit 10 combosów, podczas których musisz zdobyć 28 znaczków. Zadanie przypomina szachy - trzeba ostrożnie planować każdego combosa. Na szczęście nie ma limitu czasowego.

- Moscow's Lost Tapes
Musisz zebrać 10 kaset. Najłatwiejsze zadanie w tym rozdziale (tylko pamiętaj o kasecie na choince - możesz się do niej dostać grindując po przywieszonym do niej sznurku).

New Jersey

Chapter 27
Dwóch starych kumpli wraca do rodzinnej miejscowości. Ale Eric przestał już być Twoim dobrym kolegą...

- Tear Up Eric's Best Line
Twoim zadaniem jest zaliczenie 44 miejscówek, które "zostawia" za sobą Eric. Nie musisz tego zrobić w jednym combosie. Ciężka sprawa, zwłaszcza przy wybijaniu się z hopek na przewody wysokiego napięcia.

Przeszedłeś grę, ale pozostaje jeszcze masa bonusów i bajerów do odblokowania. Konieczne łuknij do odpowiedniej sekcji.



Hawaje
Dostań się na taras czerwonego budynku (wybicie z half-pipe'a i lądowanie na nogach). Teraz grinduj wzdłuż kolejnych deszek, a następnie po linie - koniec jest Twoja.

Vancouver
Kawałek znajduje się nad jedną ze szklanych kopuł. Obok jest zejście do podziemi, za szklanym dachem i half-pipe'ami po obu stronach. Idź na przeciwległy koniec ulicy i uczep się jakiejś ściany, by się dobrze rozpędzić. Potem puść zdalnie, najedź na jeden z half-pipe'ów przylegających do zejścia, w górze wykonaj Spine Transfer i wylądуj na quarter-pipe'ie znajdującym się na dachu. W dwie sekundy wybij się w powietrze - powinieneś zgarnąć kawałek.

Slam City Jam
Znajduje się w pobliżu tablicy wyników, w centralnej części areny. Można ją zdobyć albo na piechotę, albo wybijając się (po osiągnięciu prędkości) z quarter-pipe'a na grinda na rury pod sufitem.

Moskwa
Znajduje się przy cerkwi i pałacu św. Bazyla. Widzisz wieżę z biało-czerwonym wzorem? Kawałek jest już obok, a najłatwiej się do niej dostać na piechotę.

Hotter Than Hell
Najpierw dostań się na metalową rampę obiegającą lokację dookoła. Powinieneś zobaczyć kawałek wznoszący się nad kolejną rampą - przeskocz na nią. Teraz rozpędź się dobrze i na ostatnim podwyższeniu wyskocz nie z Ollie, ale z Boneless'em (Góra, Góra + X). Ważne, byś nie spóźnił skoku.

Bonusy

Dodatkowy level
By odblokować lokację "Hotter Than Hell", wystarczy przejść grę na dowolnym poziomie trudności. Trafisz do australijskiej miejscowości, w której koncertuje właśnie zespół KISS. Zbierz litery tworzące nazwę bandu, by zdobyć video z ich udziałem. Gdy zbierzesz je po raz kolejny, KISS zagrają dla Ciebie specjalny koncert!

Oldskulowe levele

NEVERSOFT sprawił miłą niespodziankę fanom serii - w THUG można pobuszować po trzech lokacjach znanych z poprzednich części! Wizualnie dostosowano je do dzisiejszych standardów ale widać wszechobecną biedę - mało detali i puste przestrzenie. Mimo to bardzo miły prezent!

School II
Ikona pozwalająca odblokować ten level znajduje się w New Jersey. Udaj się na stację. Nad jednym z half-pipe'ów powinieneś zauważyć peszkowany przedmiot. Możesz go sięgnąć dobrze się rozpędzając, ale polecam "inwazyjny" sposób - wejdź na dach peronu, później na gzyms muru i przejdź nim do końca ściany. Dostać się na kolejny zrąb muru i zdobądź ikonę z THPS2.

Wenecja
Udaj się na Hawaje i dojedź do ulicy równoległej do plaży, a znajdującej się w przeciwległym końcu lokacji. Przy neonie z napisem "Evil Tiki Trading Company" znajduje się status - wskocz do niej. Zjedź na dół tunelem i wybij się z krawędzi - jeśli nie przywalisz w sufit, powinna Ci się udać zdobyć kolejną ikonę z THPS2 i odblokować Wenecję.

Hangar
W Moskwie wejdź na sos w rodzaju piramidy, stojącej w pobliżu czerwonego budynku. Teraz skocz do okna, które widzisz na załączonym screenie.



Ukryte postaci
Podobnie jak w poprzednich częściach serii, tak i w THUG umieszczono kilka ukrytych postaci.

Ironman (tak, ten z universum Marvela) - ukończ grę na poziomie trudności Beginner lub wyższym.
Gene Simmons - ukończ grę na poziomie trudności Normal lub wyższym.
T.H.U.D. - ukończ grę na poziomie trudności Sick.
Pedestrians - zaliczaj Gapy we wszystkich lokacjach.

FINAL FANTASY X-2

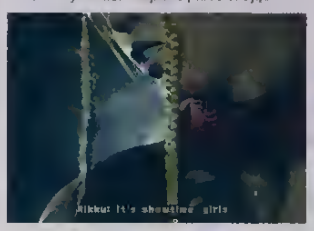


INFO - PANEL

platforma	PS2
wydawca	Square-Enix
gatunek	RPG
liczba graczy	1
czas gry	50-100 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	PS2 185k8
ocena w PSX EXTREME	8 (Star)
ocena średnia*	87% PS2

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Oto przed Tobą niemal kompletny guide do FFX-2. Opis przewiduje przejście gry na 100% pod względem fabularnym, jeśli tylko będziesz wiernie podążać za solucją. Nie martw się, po drodze znajdziesz czas na sidequesty, które mimo wszystko też są w większości częścią fabuły, gdyż można się z nich dowiedzieć masę ciekawych, dodatkowych informacji. Nie przedłużając:



Zacznijmy od podstaw, czyli sterowania. Przede wszystkim postacią kierujemy ze pomocą lewej gałeczki lub klawiszy kierunkowych.

✕ - służy do zatwierdzania komend oraz badania obiektów

● - to wycofanie się do poprzedniego menu, wyjście z danej opcji lub skakanie

▲ - wejście do menu

■ - głównie przy sidequestach. Używa się go aby porozmawiać na specyficzny temat z jakąś osobą

L1 - to podczas walki przejście do planszy zmiany profesji, w menu equip służy do zmiany bohaterki

R1 - w walce pozwala, przy spełnieniu odpowiednich założeń, przemianę w specjalną formę danej panny. W menu zmiana bohaterki

Jeśli coś pominąłem, to specyficzne rodzaje sterowania, w zależności od danego rodzaju minigry. Zostanie to poruszone później, w odpowiedniej części opisu.

Menu



Wiedza na temat, co można zrobić, jest najważniejsza. Dlatego przybliżę nieco menu, bo nie zawsze wszystko może wydawać się jasne.

Items: tu znajdują się wszystkie zdobyte przez drużynę przedmioty, inne niż Akcesoria, Garment Grid'y i Dress Sphery. Przedmiotów leczących można używać nie tylko w walce, wszystkie inne tylko podczas zmagań z potworami. Key Items to osobna kategoria, część z tych przedmiotów używa się samoczynnie (Al Bhed Primer'y) albo można je odtworzyć u Shinry na pokładzie Celsiusa (zdobyte sfery z nagraniami). Niektóre służą do odblokowania specjalnych umiejętności.

White Magic. kiedy nie jesteśmy w walce, można się wyleczyć za pomocą poznanych czarów.

Equip: okienko, w którym decydujesz, czy któraś postać będzie sterydem, czy raczej stanie się biegła w sztukach magicznych lub jeszcze innych. Na wyposażenie postaci składa się kilka elementów:

Garment Grid: jest to plansza, na którą wkłada się poszczególne profesje, w specjalnie do tego przygotowane sloty. Oprócz samych slotów, czasem między nimi są specjalne pola, przez przejechanie których dostaje się dodatkowe zdolności. Ostatnią rzeczą, jaką dają Garment Grid'y są specjalne bonusy ze samo wyekwipowanie ich. Może to być odporność na jakiś żywioł lub na przykład możliwość ataku przed wszystkimi na początku walki.

Dressphere: tutaj wybieramy, jaką profesję na początku walki będzie reprezentować dana postać. Ma to wpływ na statystyki postaci, bo jeśli zdecydujemy się na White Mage'a, to będzie on miał dużo MP ale mało HP. Jeśli wybierzemy Warriora - będzie odwrotnie. Każde profesja reprezentuje inny wachlarz umiejętności, warto więc stworzyć drużynę która będzie się uzupełniać i poradzi sobie w prawie każdej sytuacji. Ustawienie początkowe profesji jest w porządku, później jednak proponuję trochę je zmodyfikować, w miarę zdobywania kolejnych dressphere'ów.

Accessories: każda postać może wyekwipować jednorazowo dwa akcesoria. Są to przedmioty, która pomagają naszym bohaterkom. Może to być coś, co powoduje wzrost bazowej ilości HP o 20%, może to być przedmiot zaklinający broń mocą ognia, czy też coś, co umożliwi nam ochronę przed jakimś negatywnym statusem. Jest tego na kilogramy, każdy znajdzie coś, co zapewni mu pewne ułatwienie zależnie od sposobu w jaki chce prowadzić rozgrywkę.

Po prawej stronie widać aktualne statystyki postaci, której "grzebiemy" w ekwipunku i ustawiamy umiejętności. Zmieniają się one w zależności od tego, jakie akcesoria dajemy postaci lub jaką profesję w danej chwili reprezentuje nasza bohaterka.

Strenght: im jest wyższe, tym większe obrażenia od ataków fizycznych zadaje dana postać.

Defense: im wyższe, tym mniejsze rany zadaje nam wróg.

Agility - wpływa na prędkość, z jaką ładuje nam się pasek gotowości.

Evasion: od tej statystyki zależy, jak często będziemy unikać ataków fizycznych przeciwnika.

Magic: siła zaklęć, zarówno leczących jak i raniących, zależy od tej statystyki.

Magic Def: nasza tarcza przed magią. Im wyższe, tym mniej cierpimy od czarów.

Accurancy: wpływa na prawdopodobieństwo trafienia wroga. Im więcej, tym lepiej.

Luck: częstość trafień krytycznych, unikania ataków wroga, bycia wybieranym, jako cel atakow wroga oraz skuteczność kradzieży zależy od tej statystyki.

Main Commands - pojawiają się komendy, jakich będziemy mogli używać podczas walki.

Auto-Abilities: nasza zdolności pasywne, które nie mogą być modyfikowane podczas walki. Jeśli mamy np. Dark-Proof, to przeciwnik może nas Darkness'ować do bolu, a i tak nic nie wskóra.

Garment Grids: tutaj decydujemy, jakie profesje znajdą się na danej tablicy profesyjnej, dzięki czemu będziemy mogli ich używać podczas walki. Odpowiednie rozlokowanie jest ważne, szczególnie wtedy, jeśli chcemy uruchomić bonusy za "przejście" całego Garment Grid'a.

Abilities: wybieramy, jakiej umiejętności w określonym momencie dana panna będzie się uczyła podczas walki. Punkt AP potrzebę do nauki umiejętności zdobywa się używając innych, specjalistycznych umiejętności albo przedmiotów z ekwipunku. Zwykły atak nie daje nam upragnionych AP, to nie jest takie proste. Po walkach też dostaje się AP za zwycięstwo oraz specjalne ilości AP po walkach z bossami. Jeśli daną profesję wymaksujemy, to pojawia się przy niej ikonka korony, zamiast liczby informującej, jaki procent profesji mamy wyuczony.

Accesories: możemy zrobić tu porządek z akcesoriami, ułożyć je tak, jak nam pasuje albo po prostu przeglądnąć w przejrzysty sposób.

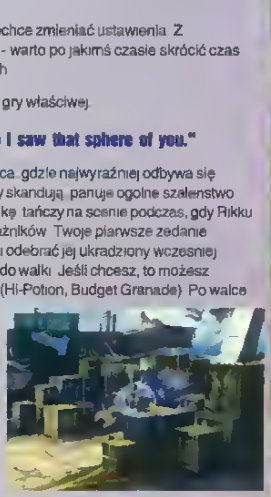
Dresspheres - tutaj można zobaczyć, ile profesji nam brakuje, ile mamy i czym dana profesja się charakteryzuje. Trzy środkowe pola są zarezerwowane dla specjalnych dressfer'ów każdej kobietki.

Config: jeżeli ktoś zechce zmieniać ustawienia. Z ważniejszych rzeczy - warto po jakimś czasie skrócić czas przemian profesyjnych.

To tyle, przejdźmy do gry właściwej.

"It all began when I saw that sphere of you."

Gra zaczyna się w Luca, gdzie najwyraźniej odbywa się koncert "Yuny". Tłumy skandują, panuje ogólne szaleństwo. "Yuna" śpiewa piosenkę, tańczy na scenie podczas, gdy Rikku i Paine pacyfikują strażników. Twoje pierwsze zadanie powstrzymać "Yunę" i odebrać jej ukradziony wczesniej przedmiot. Dochodzi do walki. Jeśli chcesz, to możesz okraść przeciwników (Hi-Potion, Budget Granade). Po walce biegnij w lewo, walcz i okradaj, a potem w drugim doku porozmawiaj z wielki Moogglem (maskotką) który zregeneruje wam utraconą energię. Kiedy dobiegniesz do trzeciego doku



reprezentuje nasza bohaterka.

Strenght: im jest wyższe, tym większe obrażenia od ataków fizycznych zadaje dana postać.

Defense: im wyższe, tym mniejsze rany zadaje nam wróg.

Agility - wpływa na prędkość, z jaką ładuje nam się pasek gotowości.

Evasion: od tej statystyki zależy, jak często będziemy unikać ataków fizycznych przeciwnika.

Magic: siła zaklęć, zarówno leczących jak i raniących, zależy od tej statystyki.

Magic Def: nasza tarcza przed magią. Im wyższe, tym mniej cierpimy od czarów.

Accurancy: wpływa na prawdopodobieństwo trafienia wroga. Im więcej, tym lepiej.

Luck: częstość trafień krytycznych, unikania ataków wroga, bycia wybieranym, jako cel atakow wroga oraz skuteczność kradzieży zależy od tej statystyki.

Main Commands - pojawiają się komendy, jakich będziemy mogli używać podczas walki.

Auto-Abilities: nasza zdolności pasywne, które nie mogą być modyfikowane podczas walki. Jeśli mamy np. Dark-Proof, to przeciwnik może nas Darkness'ować do bolu, a i tak nic nie wskóra.

Garment Grids: tutaj decydujemy, jakie profesje znajdą się na danej tablicy profesyjnej, dzięki czemu będziemy mogli ich używać podczas walki. Odpowiednie rozlokowanie jest ważne, szczególnie wtedy, jeśli chcemy uruchomić bonusy za "przejście" całego Garment Grid'a.

Abilities: wybieramy, jakiej umiejętności w określonym momencie dana panna będzie się uczyła podczas walki. Punkt AP potrzebę do nauki umiejętności zdobywa się używając innych, specjalistycznych umiejętności albo przedmiotów z ekwipunku. Zwykły atak nie daje nam upragnionych AP, to nie jest takie proste. Po walkach też dostaje się AP za zwycięstwo oraz specjalne ilości AP po walkach z bossami. Jeśli daną profesję wymaksujemy, to pojawia się przy niej ikonka korony, zamiast liczby informującej, jaki procent profesji mamy wyuczony.

Accesories: możemy zrobić tu porządek z akcesoriami, ułożyć je tak, jak nam pasuje albo po prostu przeglądnąć w przejrzysty sposób.

Dresspheres - tutaj można zobaczyć, ile profesji nam brakuje, ile mamy i czym dana profesja się charakteryzuje. Trzy środkowe pola są zarezerwowane dla specjalnych dressfer'ów każdej kobietki.

Config: jeżeli ktoś zechce zmieniać ustawienia. Z ważniejszych rzeczy - warto po jakimś czasie skrócić czas przemian profesyjnych.

To tyle, przejdźmy do gry właściwej.

"It all began when I saw that sphere of you."

Gra zaczyna się w Luca, gdzie najwyraźniej odbywa się koncert "Yuny". Tłumy skandują, panuje ogólne szaleństwo. "Yuna" śpiewa piosenkę, tańczy na scenie podczas, gdy Rikku i Paine pacyfikują strażników. Twoje pierwsze zadanie powstrzymać "Yunę" i odebrać jej ukradziony wczesniej przedmiot. Dochodzi do walki. Jeśli chcesz, to możesz okraść przeciwników (Hi-Potion, Budget Granade). Po walce biegnij w lewo, walcz i okradaj, a potem w drugim doku porozmawiaj z wielki Moogglem (maskotką) który zregeneruje wam utraconą energię. Kiedy dobiegniesz do trzeciego doku



Sposób na "Fajnala"...

Mówi się, że gra powstała w celu ratowania budżetu SQUARE-ENIX. Zarzuca się, że przygoda oferuje mnóstwo misji niezwiązanych z fabułą, w efekcie czego zabawa jest nijaka. Zachwytom nad wykonaniem graficznym poprzednika nie było końca, teraz spełnia ono jedynie wymogi dopuszczalności i jakoś nikt nie zwrócił uwagi na to, że gra zrobiona jest przecież doskonale. Główne bohaterki w dużej mierze wykreowane zostały pod męską publikę, ale czy to źle, czy to przekreśla całą przygodę? Narzekania tego typu zostawiam malkontentom. Ja zapraszam do opisu. (Pablo)

PS. Jeśli nie macie konsoli PS2 to spieszę z pomocą. Zaproście swoją dziewczynę i jej dwie koleżanki. Niech przebiorą się w stroje bikini, ewentualnie topless. Ty z kolei zaślep latarką, zimne ognie i kilo mąki. Idźcie do zoo, stańcie w półokręgu przed wybiegiem żyrafy, słonia lub hipopotama... A teraz po kolei (turowo): rzucacie garściami mąkę, zapalacie zimne ognie i świecicie zwierzakowi po oczach. Nie ma bata, żeby ten nie nawiał - zwycięstwo przypieczętujcie kilkoma podskokami z uniesionymi w górę rękoma. Na koniec otwieracie notesy i zapisujecie w tabelce: (+1) doświadczenie, (+3) walka, (-12) inteligencja. W celu zwiększenia parametrów możecie zaimprowizować walkę również na parkingu przed domem, gdzie zamiast zwierzaka, można atakować np. stolik kleszonych ogórków lub miotłę cieci.

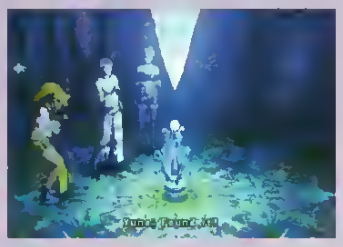
będziesz musiał zawalczyć z dwoma lepszymi zawodnikami ale na szczęście pojawi się Yuna We trójkę sobie spokojnie dacie radę Warto ukraść Silver Glasses od Logosa i Iron Bangle od Ormiego Skup swe etaki ne jednym przeciwniku Po walce pojawi się ktos, kto wygląda jak Yune ale po chwili zmieni wygląd Okazuje się, ze to Le Blanc, e w chwilę później trzeba z nią walczyć Na początek musimy zmienić profesję na Songtress Zanim zaczniesz mordować Le Blanc, zabierz jej Silver Bracer, później nie miej litości Darkness Dance Yuny służy do tego, aby oślepić Le Blanc



e potem resztą druzyny zwykłymi atakami wykańczasz potwora Zła banda ucieknie, a Ty będziesz mógł się cieszyć ze zwycięstwa Mission Complete
Na pokładzie Celsiusa pogawędkę przerwie alarm Zanim jednak podejdziesz do rozmowy z pilotami (Brother i Buddy), pogadaj z Shinra i przeglądnij Garment Grid tutorial, dostaniesz za to Vanguard Garment Grid Porozmawiaj teraz z Buddym Rikku, Brotherem i Paina dostając AI Bhed przenicowal ne swój użytek Primier y
Wróć do Shinry i obejrzyj sferę "Journey`s Start" Gdy to zrobisz, udaj się do windy i zwiedź statek Z maszynowni zabierz zawartość skrzynek co "Story Level" skrzynki będą napełniane coraz większą ilością przedmiotów dlatego warto odwiedzać to miejsce raz na jakiś czas Na koniec jedź do Cabin i pogadaj z Hypello za barem Wybierz opcję Rest a potem wracaj na mostek (Bridge) Zanim się tam zjawisz, rozlegnie się alarm, Buddy pochwyci tale wysyłana przez sferę znajdującą się w ruinach gorskich Gagazet. Zachowaj stan gry, a potem sprawdź ekwipunek Sugeruję uczyć Warriora Thunder Blade przyda się przy następnym bossie Kiedy Buddy Was zrzuci, Yuna zasłabnie i chwilę potrwa, zanim Paine i Rikku wciągną ją z powrotem. Brother szaleje Biegnij ścieżką i poznaj podstawy skakania i wspinania się. Najlepiej biegać z klawiszem O, a wtedy zawsze wskoczysz tam, gdzie jest taka możliwość Czasem jednak warto spaść niżej, aby zgarnąć zawartość skrzynki dlatego lepiej dwa razy sprawdzić, co się kryje tu i ówdzie Zejdź na dół i naciśnij przycisk ne ścianie Na dole skasuj Elixir z lewej strony, a potem wspinaj się po prawej stronie aż ne spotkasz znajomej ekipy mącicieli Skupiaj swoje ataki na jednym z przeciwników, najlepiej ne Le Blanc bo jest najsłabsze Tiere, White Cape i Gauntlets to przedmioty, jakie można ukraść grupie Po walce rozpoczyne się misja musisz znaleźć się na szczycie przed gangiem Le Blanc, masz ne to 6 minut Przeskocz przez rozpadlinę, zejdź ne dół i skieruj się do szczeliny w ścianie Tam po walce wejdz do jaskini Dotknij przycisków po obu stronach rozszerzenia i skręć w prawo ne rozejściu a dojdziesz do skrzynki, gdzie lezy Red Ring
Wracaj i biegnij w lewo, e po walce wspinaj się na górę Powinieneś już umieć Thunder Blade, zacznij uczyć się Armor Break a Wskakuj ne górę i zabierz Star Pendant, a później po kolejnych stopniach wejdź jeszcze wyżej Jak zobaczysz scenkę z gangiem Le Blanc, to bez skrupułów zabierz im skrzynkę sprzed nosa Zachowaj stan gry i wejdź na górę Walka z krabem nie powinna sprawiać problemów



Darkness Dance kombinowany z Thunder Blade to szybki sposób aby się z nim uporać Jak zdobędziesz sferę, znajdziesz się szybko na pokładzie statku Mission Complete



Zachowaj stan gry i pogadaj z Brotherem Wybierz drugą opcję, po czym obejrzyj świeżo zdobytą sferę Zaowocuje to Black Mage dressphera Ledwo to zrobisz, rozdzwoni się kolejny alarm Tym razem masz już pełną dowolność czy wziąć udział w jakiejś misji czy też pozwiedzać stare kąty Zacznijmy od Besaid, na Zanarkand jestes za słaby W Besaid wejdz do wioski i porozmawiaj z Wakką Wkrótce Wakka zostanie ojcem! Poszukaj Lulu, powinna być w środkowej chacie po prawej Zostaniesz zaproszony na przechadzkę Lulu chciała się dowiedzieć, dlaczego Yuna opuściła Besaid bez powiadomienia kogokolwiek, na co Yuna pokazuje Lu sferę z nagraniem obrazującym najprawdopodobniej Tidusa w zamknięciu W chwilę później Lu ostrzega Yunę aby nie dała się wykorzystać przez ludzi pragnących władzy dzięki pozycji Yuny Po przechadzce Yuna zostanie poproszona aby została na noc, z przyjemnością przystając na tę propozycję Porozmawiaj jeszcze z Wakką, mruczy o sprawdzeniu czegoś Udaj się do namiotu Lulu i przespij się, a rankiem porozmawiaj z mieszkańcami i odwiedź stare kąty Zauważ, za ile w sklepie chcą sprzedać rzadki przedmiot, niestety nie stać Cię na niego jak sądzę Jak obejrzysz wioskę porozmawiaj z Lulu okazuje się, ze Wakka poszedł gdzieś do jaskini Pewnie me to jakiś związek z jego mamrotaniem wczorajszego wieczoru Lu wspomina coś o jaskini niedaleko plaży dlaczego by się tam nie przejść?
Porozmawiaj z mieszkańcami, dowiesz się, ze aby wejść do jaskini, niezbędne jest znalezienie czterech numerów rozrzuconych gdzieś w okolicy Wyjdz z wioski, zachowaj stan gry i biegnij w kierunku plazy Przy kamieniu znajduje się pierwszy numer (oznaczony różowym znaczkiem na mapie) Zbadaj kamień i biegnij dalej w kierunku plaży. Wejdz na filar przy ruinach starej świątyni, a potem biegnij do mostu Przy moście zejdź na dół po lewej stronie i zabierz ze skrzynki Chocobo Wing Skręć w lewo na plazę i po krótkiej scence wejdź na skałkę po lewej, gdzie widać punkt z numerem Ostatni numer jest na samym końcu plaży, tez ne lekkim wzniesieniu Niezbędna będzie, jak poprzednio, podciągnięcie się do góry Jak już znajdziesz wszystkie cztery cyfry to opuść plazę i podejdz do brązowej konstrukcji po lewej Wpisz numery we właściwej kolejności (jest podana u góry) i wejdź do środka. Porozmawiaj z Wakką. Przyszedł tu po to, aby znaleźć sferę, o której mówił mu Chappu, jego brat Stara jakoby miała pokazywać zapiski z przeszłości rodziców Wakki i Chappu Niestety póki co Wakka nie potrafi jej znaleźć Wyświadcz mu przysługę i poszukaj sfery samemu Droga w prawo prowadzi do bossa, a w lewo do skrzynki, gdzie znajdziesz Potionx2 Zachowaj stan gry i zabaw się z bossem Darkness Song to rzecz, która zaoszczędzi Ci masę kłopotów z leczeniem, jedynie Fira Breath może Ci sprawić jakieś problemy Armor Break kilka razy zmiękczy jego odporność na ataki fizyczne Jak ktoś będzie w stanie krytycznym, to go wylecz potionem Po szybkiej walce dostaniesz Red Ring i od teraz będziesz mógł używać profesji White Mage Wracaj do wyjścia i obejrzyj razem z Wakką nagranie na sferze Nie jest to nagranie o jakie mu chodziło, ale w sumie nie jest tym za bardzo zmartwiony, lepiej nie burzyć wyobrażeń jakie ma się w głowie Mission complete, w nagrodę dostaniesz Protection Halo Garment Grid
Na pokładzie Celsiusa obejrzyj jeszcze raz sferę znalezioną w jaskini w Besaid, zauważysz skrzynkę pod wodospadem (zapełnia się ona co Story Level jak większość skrzynek w ukrytych miejscach w grze) którą to już zrabowałeś po drodze do jaskini Numerek koło wodospadu nie jest Ci na razie do niczego potrzebny ale pamiętaj o nim Zachowaj stan gry i zacznij kogoś uczyć na White Mage a Udaj się na Mi`ihen Highroad aby trochę powalczyć i ruszaj drogą w okolice Mushroom Rock Road Tam zobaczysz biegających członków gangu Le Blanc, ciekawe co oni znowu kombinują?
Warto to sprawdzić pogadaj z ludźmi, którzy zebrali się u wejście ne "Grzybową" Kazdej z osób mów, ze pamiętasz jak się nazywa Zapytani o gang Le Blanc powiedzą, ze skręcili oni w lewo aby zająć się dzikimi stworzeniami która terroryzują ścieżkę do bazy Youth League Niestety Liga nie ma obecnie czasu, aby zająć się regularnymi patrolami, gdyż przygotowuje się do dużej operacji Porozmawiaj jeszcze z Clasko który zacznie się żalić że tak naprawdę to on chce tylko jeździć na chocobosach Ruszaj na ścieżkę i przygotuj się ma konkretny monsterhunting Wjedź windą ne górę i starej się przemieszczać, gdy ekran jest jaśniejszy to ograniczy nieco ilość walk Po chwili zobaczysz ekipę Le Blanc, zeskocz za nimi ne dół I postaraj się nie stracić ich tropu Po drodze zatrzymuj się kiedy zrobi się ciemniej i uciekaj z walki z Tonberrym, ma około 10000HP więc to może trochę potrwać Jedyna metoda, jaka mi do głowy przyszła, aby go zbić, to Songtress z nauczonymi piosenkami dającymi Attack Up i Defence Up Wtedy jego Chef`s Knife zadawał około 40 punktów obrażeń więc było łatwiej Jeśli z nim wygrasz, to pewnie kazda z lasek dostanie level up a Na końcu ścieżki znajdziesz save point i wejście do jaskini Po krótkiej scence gdzie widać jak gang próbuje dopasować sfery do slotów, na ścianie przestraszysz ich i uciekną w popłochu, upuszczając Crimson Sphere 9 Zbadaj ścianę zobaczysz, że Crimson Sphere coś aktywowało Niestety to tylko jedna z dziesięciu, więc pamiętaj o tym miejscu, jak znajdziesz jakąś inną Crimson Sphera Zanim wyjdziesz, porozmawiaj z Merodą Dowiesz się, że dołączył do Youth League a Passe, jego młodszy brat założył własną grupę Sphere-hunterów - "Kinderguardians"



O Isaaru- summonerze, którego bracia pilnowali ne dowiesz się niczego - Maroda w mało subtelny sposób omija temat Wracaj ne górę do właściwego zadania e kiedy dobiegniesz do końca i wjedziesz windą na górę spotkasz się po chwili spaceru z Elmą Masa byłych Crusaders dołączyła do Youth League jak widać Misja zakończona, w nagrodę dostaniesz Glass Buckle i Heart of Flame Garment Grid
Zabierz ze skrzynki Favourite Outfit i wjedź windą na górę Oto Youth League, główna kwatera, którą rządzi niejaki Nooj, weteran walk po stronie Crusaders dwie lata temu Podejdź do wejścia głównego i porozmawiaj dwukrotnie z Lucile, aby dowiedzieć się czegoś o Nooj u i operacji, którą planują, e później jeszcze raz, tym razem Rikku pociągnie Lucile za język odnośnie osób jakie zaciągają się do Youth League Niedawno skradziono sferę z nagraniami, która dopiero co została znaleziona przez Ligę, czyzby Le Blanc? Całe szczęście takie przypadki to rzadkosc . Podejdź do dziadka po prawej i posłuchaj jego historii (jakieś 5 minut słuchania, NIE NACISKAĆ kiewiszy, dopóki sam nie skończy mówić, należy mu dać wolną rękę, nawet jak na chwilę pojawia się okienko z wyborami), e później uściśnij jego dłon (opcja druga). Wyjdź z obozowiska i podejdź do krawędzi po prawej stronie, niedaleko wyjścia Zeskocz ne dół i zabierz ze skrzynki Relestless Sleep Garment Grid Użyj save pointu, aby dostać się na Celsiusa, a tam zachowaj stan gry, kiedy już obejrzysz Crimson Sphera 9 znalezione w Den of Wce (dolna ścieżka ne Mushroom Rock Road tam, gdzie znalazłeś) Zajrzyj jeszcze raz na Mushroom Rock Road i pogadaj z Clasko kręcącym się niedaleko save pointu po prawej stronie drogi Wygląda na strustrowanego swoimi obowiązkami w Youth League i nie wie, co ze sobą zrobić Clasko chce znaleźć dla siebie miejsce na świecie i dlatego chciałby podróżować z Yuną ne pokładzie Celsiusa, przynajmniej jakiś czas Zgódź się (górna opcja) i wracaj na statek Pogadaj z nim, jest w Cabin Sprawdź co słychać w Guadosalam, miejscu gdzie gromadzą się poszukiwacze sfer Zobacz, czy można teraz już wejść do rezydencji Seymoura Guado. Na miejscu zonentujesz się, ze to miejsce przejął



syndykat Le Blanc a samych Guado w ich rodzinnym mieście nie ma Trzeba będzie ich poszukać, tym bardziej, ze coś się dzieje na Farplane (czego się dowiesz rozmawiając z członkiem pilnującym wejścia na samej górze) Zbadaj tez drzwi po lewej, są one zamknięte na amen Kiedy zrobisz zakupy wybierz się na statek a potem do Luca - czas dowiedzieć się co robiła Yuna kiedy Rikku i Paine pacyfikowały strazników
Kiedy zjawisz się w mieście, tłum ludzi będzie zachwycony pojawieniem się ich idolki High Summoner Yuny Yuna zacznie wspominać co rodiła w czasie, ktedy zaczynała się misja odzyskania Garment Grid, zabranego przez gang Le Blanc Na czas koncertu Yuna założyła strój Moggle e, aby nie spłoszyć naśladowcy Aby jakoś zająć czas, zeszła na dół i dała się namówić na wręczanie balonów do promocji koncertu. Cóż, 10 balonów do rozdania, to nie sprawiło Yunie żadnego problemu Całe szczęście szybko zauważyła, ze ostatnie dwie osoby bez balonów były schowane za szybą, reszta poszła jak po maśle, bo ludzie siedzieli ne ławkach, byli koło knajpy lub patrzyli na rzeźbę W nagrodę za udaną kampanię reklamową Yuna dostała Healing Wind Garment Grid W chwilę później Rikku zawołała, ze czas rozpocząć misję Yuna schowała się w dokach, gdzie później przebiegała dwojka dziewcząt i ekipa Le Blanc To był najwyższy czas ne zrzucenie przebrania i włączenie się do akcji Kiedy znajdziesz się na Celsiusie, wróć na moment do Luca, aby obejrzeć teraz na spokojnie całe miasto Weź ze skrzynki przy schodach Lunar Curtainx2, pogadaj z ludźmi po drodze i wykup w teatrze, jeśli chcesz dostępna filmiki czy muzykę Sprawdź szatnię blitzballowców i porozmawiaj tam z Risnam, zaglądnij do korytarza po przeciwnej stronie szatni i zapoznaj się z zasadami Sphere Break a (szukajcie ne końcu opisu). Wybierz się do doków i zabierz ze skrzynki Thunder Spawn Garment Grid Gdy pozałatwiasz wszystko, co chciałeś to wracaj na statek i zachowaj stan gry



Akcesoria zmieniające statystyki

Nazwa przedmiotu	Bonusy	Jak zdobyć
Iron Bangle	Max Hp+20%	Do kupienia w Mi lhen Highroad Zanarkand, Luca w pierwszych dwóch chapterach gry Okradnij Shellshockere
Titanium Bangle	Max Hp+40%	Do kupienia w tych samych sklepach oo wyzej w chapterach 3 i 5 Okradnij Shellshockera, rzadki przedmiot.
Mythni Bangle	Max Hp+60%	Skrzynka koło Youth League HQ gdzie się zeskakuje na dół Kup w Zanarkand- chapter 3
Crystal Bangle	Max Hp+100%	Skrzynka koło Youth League HQ- chapter 5 Pokonaj Pachina Panzer w lochu pod Thunder Plains.
Silver Bracer	Max Mp+40%	Macalania Forest- Idz tęczową ścieżką i zabierz ze skrzynki w chapter 2. Nagroda w Gunner s Gauntlet.
Gold Bracer	Max Mp+60%	Macalania Forest- idź tęczową ścieżką i zabierz ze skrzynki w chapter 3, Kup w Zanarkand, Luca i Mi lhen Highroadw chapter 3 i 5
Rune Bracer	Max Mp+100%	Macalania Forest- idź tęczową ścieżką i zablerz ze skrzynki w chapter 5, Chocodo dungeon w skrzynce
Wristband	Strenght+10	Temple of Djose w skrzynce chapter 2, kup na Calm Lands.
Power Wrist	Strenght+20	Temple of Djose w skrzynce chapter 3 kup na Calm Lands, Negroda za Gunner s Gauntlet
Hyper Wriet	Strenght+30	Ukradnij Yojimbo (Rare)
Power Gloves	Strenght+40	Po walce z Maga Tonberrym, Anything Eater em lub King Verminem czasem wypada
Kaiser Knuckles	Strenght+50	Po walce z Gippalem wypada.
Mythril Gloves	Defence+20	Kup w Zanarkand w chapter 1 i 2, ukradnij YSLS-Zero YSLS-99
Diamond Gloves	Defence+40	Loch na Thundar Plains po lewej, nagroda za Gunner s Gauntlet kup w Zanarkand chapter 3
Crystal Gloves	Defence+60	Po walce z Shivą, Conchererem
Amulet	Magic+10	Po walce z Guardian Beast, kup na Calm Lands w chapter 1 i 2.
Tarot Card	Magic+20	Kup na Calm Lands w chapter 3 i 5 ukradnij Vertigo (oversoul)
Talisman	Magic+30	W skrzynce Thunder Plains dungeon po lewej po walce z Azi Dahaka (rare)
Pixie Dust	Magic+40	Skrzynka w Chocodo Dungeon, po walce z Magus Sisters
Crystal Ball	Magic+50	Po walce z Baralai em przekup Dark Elemenfela (oversoul)
Defence Veil	Magic Defence+20	Kup w Zanarkand chapter 1 i 2 po walce z Le Blanc Gang w Guadosalam
Mystery Veil	Magic Defence+40	Skrzynka w lochu Thunder Plains po lewej, kup w Zanarkand chapter 3
Oath Veil	Magic Defence+60	Skrzynka w lochach Bevelle- chapter 5, okradnij Machina Panzer, okradnij Adamantoise (oversoul)
Gauntlets	Strenght& Defence+5	Kup na Mi lhen Highroad- chapter 1 i 2, okradnij Stalvart a.
Muscle Belt	Strenght& Defence+10	Skrzynka na Mi lhen Highroad- chapter 2, Mount Gagazet- pierwsza misja, kup na Mi lhen Highroad chapter 3
Black Belt	Strenght& Defence+20	Skrzynka na Mi lhen Highroad- chapter 5, po walce z Adamantoise (oversoul)
Champion Belt	Strenght& Defence+40	Po walce z Paine, przekup Gigas a
Tiara	Magic&Magic Defence+5	Gagazet- ukradnij Le Blanc, kup na Mi lhen Highroad- chapter 1 i 2
Circlet	Magic&Magic Defence+10	Po walce z Behemotem skrzynka na Mi lhen Highroad chapter 1, po walce z Lucil
Hypno Crown	Magic&Magic Defence+20	Skrzynka na Mi lhen Highroad chapter 3 ukradnij Flan Blanco
Royal Crown	Magic&Magic Defence+40	Po walce z Shivą (rare), przekup Mushroom Cloud
Rebite s Foot	Luck+100	Po walce z Jumbo Cactuerem (rare)

Lec na Mount Gagazet sprawdz co u Kimahnego Został on Starszym plemienia ale me z tym więcej kłopotów, niz mozna by przypuszczać Zaginęły młode dzieciaki z plemienia, o czym powiadamia Genk, młody, silny i porywczy Ronso Kiedy zaczniesz mowić o dzieciakach zapewnij go, ze znajdziesz dwójkę młodych (druga opcje)
Porozmawiaj z Kimahnm kilka razy i wybierz drugą opcję, a potem pogadaj z resztą Ronso obecnych tutaj, jak również z samotnikiem przy Fayth Scar (użyj teleportu, aby się tam dostać), a kiedy to załatwisz - wróć na statek. Nastroje na Świętej Górze nie są za ciekawe, wszystko powinno się poprawić z powrotem młodych, ale nie wiadomo, gdzie oni się podzieli. Oby tylko Ronso nie ruszyli na Guado
Skieruj statek w okolice Temple of Djose Na miejscu porozmawiaj z przywodcą Machina Faction Gippalem Calkiem równy gość, niestety nie robi wyjątków, nawet dla zbawców świata Kazdy musi się zarejestrować, zanim przesłucha się go, czy nadaje się na przekopywanie pustyni Zwiedź wszystkie zakamarki przed świątynią i porozmawiaj ze wszystkimi osobami W końcu będziesz mógł wejść do namiotu po prawej bogatszy o Phoenix Down za skrzynki po lewej stronie drogi Wybierz górną opcję podczas rozmowy i za namową gościa z budynku idz do świątyni. W srodku nie zabawisz za długo Gippal szybko przejdzie do konkretów. Wyjdź za nim i idz w okolice mostu Jak widac Gropal nie jest zainteresowany tylko rozmową dotyczącą kopania w piasku no ale trzeba mu to wybaczyć O dziwo, szybko dostaniesz pozwolenie na wykopaliska, choć Gippal sam nie wie, czego taka gwiazda jak Yuna moze szukać w piasku Dostaniesz Letter of Introduction, który później będziesz musiał pokazać pewnej kobiecie na pustyni (Nhadal)
Wracaj na statek i dowiedź Macalania Woods.



Na miejscu biegnij za Rikku i Paine i porozmawiaj z muzykantem Na rozejściu doezwij się do Guado, a potem przejdź w prawo, miń strażników wejścia do Bevelle i na rozstajach znajdź przejście do jeziora gdzie znajdziesz kolejnego muzyka
Wracaj w okolice Save pointu przygotuj się do przejścia przez las Mozesz użyć mieniącej się pod nogami ścieżki i zabrać po drodze Turbo Ether (kolejna skrzynka ze zmienną zawartością oo chapter) Jak dojdziesz do końca, to zawróć, ale normalną drogą tam spotkasz trzeciego z muzykantów Idź teraz do miejsca gdzie zszedłeś z tęczowej ścieżki i wejdź w odnogę po prawej Porozmawiaj kilkukrotnie z Tromellem Guado, a dostaniesz specjalną sferę dla Paine- Full Throttle oraz Unerring Path Garment Gnd
Wróć zachować stan gry i pochodź trochę po lesie podnosząc poziomy Wyposaż oo najmniej jedną postać w Healing Wind Garment Gnd, na wypadek jakby Ci miało braknąć potionów Kiedy będziesz czuł się pewnie w lesie, idz na sam skraj aby sprawdzić co ciekawego znajduje się w Travel Agency, na drodze łączącej dawniej Macalania Forest z Temple of Macalania
Kiedy się zjawisz na miejscu zobaczysz, że Al Bhed starają się dostać do środka Wyraźnie trójka uzbrojonych chce czegos od O aki który pojawia się chwilę później koło grupy dziewcząt Pogadaj z nim i biegnij za nim do lasu. Twoje zadanie polega na znalezieniu go. Biegnij normalną drogą przez las a napotkasz O akę za drzewem Przebiegnij na nowy obszar i tam po raz drugi dogoń O akę Kiedy i tym razem ucieknie podążaj leśną drogą w okolice save pointu, tam po prawej będzie stał kupiec Jeszcze raz się dodali, ale tym razem powinienes go przyszpilić w jednym miejscu
Przebiegnij koło strażników Bevelle i skręć w lewo przy najbliższej okazji O aka znajduję się na drzewia, po prostu przebiegnij nieco w lewo, aby go sprowokowac do zejścia na dół Pogadaj z nim, e wyjaśni Ci sytuację, dlaczego Al Bhed chcą ściągnąć do niego dług. Póki oo O aka nie ma pieniędzy i szuka miejsca, gdzie mógłby się schować i dorobić straty Weź go na statek a to powinno zakończyć misję. Dostaniesz takze Ice Queen Garment Gnd Wróć na statek i pogadaj z kupcem w Cabin Dług jaki ma do spłacenia to 100 000 gil i to TY masz mu pomoc go spłacić kupując u niego różna przydatne przedmioty Zajmiemy się tym w swoim czasie
Najwyższy czas dopocząć trochę do zimna możne rozgrzać młdoe kości Wyślij panny na wyspę Bilkanel Buddy wysadzi Was w jakimś dziwnym miejscu ale to nic, do Rikku zna drogę Tak przynajmniej twierdziła trzy godziny temu! Całe szczęście w samą porę wyśledzi Was sonda z obozowiska Na miejscu okazało się ze dlatego się zgubiłyście, do Al Bhed przenieśli obóz Pogadaj z gościem w zieleni przy hoverach i odpowiedz twierdząco na jego pytanie Powie Ci, ze musisz w tej sprawie pogadać z niejaką Nhadalą.
Pogadaj z ludźmi, a dowiesz się ze pojechała na wykopaliska i wkrótce ma wrócić Zabij czas rozmową, a po chwili pojawi się ścigacz Pogadaj z kobietą (górna opcja) i pojedź do pilota którego wskaże On zawiezie Cię na miejsce wykopalisk Postaraj się do razu wykopać przedmiot oznaczony złotym X-em i jeśli uwazasz, ze masz dość czasu - rozglądnij się za innymi przedmiotami (srebme X-y) Zawsze są cztery srebme i jeden złoty, który czasem pojawia się dopiero wtedy, gdy biegasz określony czas w jakimś miejscu lub wykopiesz kilka srebmych Jeden na 4 X-y to walka, reszta zawiera przedmioty lub Al Bhed Primery Jeśli wypełnisz zadanie, dostaniesz 100 Gil Still of Night Garment Grid oraz Elixir Kolejnym miejscem, jakie musisz odwiedzić jest Moonflow gdzie kręcą się bandyci (udaj się tam statkiem e nie piechotą z Djose aldo Guadosalam, to ważne)
Kiedy obejrzysz scenkę koło save pointu, ruszaj w prawo i pogadaj z małym dziobakiem Na imię mu Tobli, a Ty będziesz ratować go wielokrotnie z kłopotów Na początek musisz mu pomóc uchronić wóz przed bandytami Całe szczęście nie będzie to bezinteresowna pomoc, do gość oferuje sfery z nagraniami za wybawienie go z kłopotów Po co czekać dłużej, rusz się i opuść Moonflow drogą do Djose W połowie trasy za zakrętem usłyszysz głos Hypello Dobiegnij do wozu i zajmij się jego eskortą, az do Moonflow Po drodze nastąpią trzy ataki Najpierw jeden złodziej zaatakuje od przodu, dogoń go i zaatakuj (klawisz X) Aby wóz ruszył wyprzedź trochę eskortowany pojazd Gdy ponownie się zatrzyme, musisz dać sobie radę z dwoma bandziorami, którzy zaatakują z przodu Lepisz przechwyć jednego zanim wdrapia się na turgon, a drugiego złap gdy zejdzie z paczką. Kiedy dojedziecie do zakrętu, rusz do przodu, a wóz potoczy się dalej W chwilę później nastąpi ostatni atak, dobiegnij na dół i załatw złodzieja, zanim zbliży się do wozu W chwilę później zrób to samo z drugim Droga wolna zadanie wykonane! W nagrodę dostaniesz Gun Mage Dressphere oraz Circlet i Helios Guard Garment Gnd Po zakończeniu zadania przejedź się na Shoopufie na drugą stronę Moonflow, a potem zaglądnij do Guadosalam Stąd już tylko krok na Thunder Plains, zobacz co się tam dzieje Sugeruję założyc Thunder Spawn Garment Grid lub Yellow Ring, aby zminimalizować obrazenia Jak obejrzysz scenkę, to aldo zwiedź miejsce w poszukiwaniu skrzynek, aldo udaj się na statek, e później na Calm Landa Rozejrzyj się po okolicy i wybierz się do obozowiska na środku równiny Jeśli chcesz to zagraj w jakąś mini grę, ale nie jest to niezbędne Konieczne jest za to rozpoczęcie kampanii reklamowej (Publicity Campaign), dla któreys z dwóch konkurujących grup, zajmujących się rozrywką na Calm Lands, obojętnie dla jakiej Koło sklepiku na środku porozmawiaj też z gościem po prawej i jego synem.
Wybierz opcję pomocy synowi w znalezieniu żony (Marriage Campaign) Od tego momentu u niektórych osób spotkanych na Spirze będziesz mógł wywołać nowe okno rozmowy przy pomocy kwadratu Nazwałem to "misjami z kwadratem" Od Twoich wysiłków z reklamowaniem strakcji agencji i atrakcyjności gościa zależy ilość zdobytych punktów, które liczą się do końcowych ocen W kazdym chapterze masz jedną szansę na porozmawianie z każdą z aktywnych do tych sidequestów osób i zareklamowanie gościa i agencji Pamiętaj tylko, aby latać po świecie i reklamować kiedy tylko znajdziesz wolny czas i zachowuj stan gry zanim z kims pogadasz, do nie chcesz chyba psuć jednej szansy na chapter? Kiedy zwiedzisz miejsca przyległe do Calm Lands zauważysz, ze w Monster Arenie nie ma nikogo, e Caver of Stolen Fayth jest zamknięta. Odwiedź Bevelle i porozmawiaj z Baralaiem, zwróć uwagę na dziwne zachowanie Paine Kiedy Baralai skończy mówić, wejdź do środka i wjedź windą na górę, aby zagadać jeszcze raz do Baralaia Dostaniesz od niego Tiarę
Teraz w spokoju mozesz opuścić to miejsce i przenieść się do Kilika Na miejscu otwórz wszystkie skrzynki (do niektórych przy save poincie dostaniesz się tylko akacząc) i znajdź chatkę Dony oraz Barhtella Znajduje się ona na drugim ekranie zaraz na wprost Porozmawiaj z Doną i zgarnij skrzynkę z dachu Nie zapomnij także porozmewiać z człowiekiem, który filmuje budowę bazy Youth League i popatrzeć na bazę (górna opcja) Teraz nadszedł czas aby wybrać się do Zanarkand, proponuję drużynę złożoną z White Mage/Songtress Wamora/ Gun Mage i Thief/Gunner W ten



sposob walki będą proste i przyjemne Zanim ruszysz do Zanarkand, upewnij się ze masz na pokładzie Clasko i O akę i zrób wszystkie dostępne Publicity i Mamage Campaign Kiedy będziesz gotów leć do Zanarkand, a tam porozmawiaj z Isaaru Dzięki temu zrozumiesz, dlaczego Maroda nie miał ochoty Ci o nim wspominać Wspólnie z Cidam zrobili z Zanarkand park rozrywki z

atrakcjami. Rusz ruinami do wnętrza kopuły po drodze rozmawiając z Kinderguardiens i przechwytując rozmowę jednego z żołnierzy Le Blanc o wekazówce co do sfery. Zabierz po drodze ze skrzynki Mega Phoenix, a potem wdaj się w dwie walki z gangiem Le Blanc. Nie musisz tego robić, jeśli nie chcesz, jest to całkowicie opcjonalne. Tak czy inaczej jak będziesz w środku znajdź Cid a i z nim pogadaj. Wybierz drugą opcję a później porozmawiaj z gościem, który stoi obok. Dowiesz się, że małpki kradną pieniądze, ale zakochane są nieszkodliwe. Przejdź dalej i zabierz przedmioty ze skrzynek. Wejdź po schodach na górę i podejdź do dziury w podłodze. Podczas rozmowy wybierz opcję na samym dole, a po chwili dostaniesz Heart Reborn Garment Grid. Później dziewczyny zauważą, że to nie jedyne fale "sterylne", jakie znajdują się w tej okolicy, czas zejść nieco niżej schodami na dół do mini labiryntu. Po krótkim biegu czeka Cię walka z bossem. Ukradnij mu Defence Vail (tylko rare steal się liczy). Załóż na siebie Protect i systematycznie lecz dziewczyny podczas, gdy Gunner albo Wamor zajmą się uszczuplaniem zapasów energii. Jeśli dostaniesz Curse, to użyj Esuny, aby się wyleczyć. Natychmiast lecz ekipę po ataku Darnocles Photon, po co ryzykować. Kilkanaście rund i powinno być po stworku. W nagrodę dostaniesz część sfery, Amulet i darmowy transport na Celsiusa.

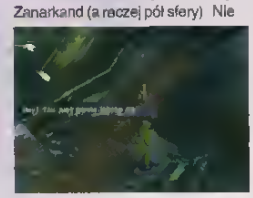
Niemal od razu, kiedy pojawicie się na pokładzie, dojdą Was sygnały alarmu z Kilika, gdzie ponoć znajduje się jakaś sfera. Nie można jej przegapić, Gullwings, czas na desant do wioski! Na miejscu Paine pokaże ze liczy się odrobina dyscypliny, a w chwilę później rozpocznie się przemówienie Nooj a Meyvyna (kogoś w rodzaju dowódcy i przewodnika) Youth League. Streszczając kwieciste słowa, Nooj pragnie pokazać ludziom sferę, którą skrywają w Kilika Temple zwolennicy New Yevon a. Według niego należy odebrać sferę, którą mają Yevonici. Zwolennicy tezy Nooj a ruszają w kierunku świątyni, najwyższy czas wykorzystać zamieszanie i ruszyć na łowy. Gdzie dwóch się bije... Prześlizgnij się wąską ścieżką po lewej od save pointu do dalszej części lasu. Jak będziesz po drugiej stronie wody, biegnij do końca i przysłuchaj się rozmowie. Dowiesz się, jakie hasła obowiązują w dniu dzisiejszym. Jeśli liczba strażników jest nieparzysta, to hasło brzmi Carved Monkey, a kiedy liczba jest parzysta - hasło brzmi Craven Monkey. Dalej słuchać nie warto, teraz wiesz, jak się przekraść obok strażników. Biegnij w prawo, wróć się nieco i wskocz na pień drzewa, aby dostać się do skrzynki znajdującej się na nowym obszarze. Megalixir to niezły łup. Wracaj i biegnij do świątyni. Zachowaj stan gry i podaj właściwe odpowiedzi po drodze do góry. Kolejność, która zapewni Ci wszystkie bonusy, to Craven, Carved, Craven, Carved i ostatni raz też Carved. Jeśli podasz właściwe hasła w odpowiednich momentach, dostaniesz na koniec Menace of the Deep Garment Grid, jeśli nie - czeka Cię walka po drodze na górę. Na samej górze pojawisz się w momencie, kiedy Dona i popleczn icy Nooj a zdobywają sferę. Oprócz sfery jednak na swoją głowę sprowadzają także jej strażnika, wielkiego robota, którego oczywiście kto jak nie nasza ekipa, musi rozwalić na kawałki. Zacznij od Protect a, a później stopniowo postaraj się go okraść (Mythril Gloves). Uważaj na atak Haymaker, zabiera bardzo dużo energii, natychmiast lecz postać, którą trafił tym specjalem. Blast Punch zabiera połowę energii, dlatego także jest niebezpieczny. Happy Tngger, aby zyskać na czasie, a potem Armor Break i powinno pójść jak z płatka. Jeśli nadal masz problemy, to postaraj się leczyć częściej, a White Mage powinien umieć już Full Life. W kilka rund powinno być po walce. Ingerancja Gullwings i zabranie sfery ze świątyni spowoduje szczękopad u zwolenników obu grup. Zaraz potem ekipa znajdzie się na statku, gdzie Yuna poczuje małe wyrzuty sumienia, ale tylko nieznaczne.

"New Yevon, Youth League. Czemu ta sfera jest tak ważna?"

Obejrzyj świeżo zrabowaną sferę, zobaczysz na niej znajomo wyglądającą postać. Po projekcji zacznie się dyskusja nad tym, gdzie może znajdować się taka maszyneria. Po chwili Brother wpadnie na pomysł zwrotu sfery, ale to do Yuny należy decyzja, komu należy ją oddać. Najpierw jednak aby udobruchać ludzi, trzeba będzie zatańczyć i zaśpiewać (tak, to brzmi głupio), dlatego biegnij do Cabin się przebrać i wepchnij muzykantów do windy po tym, jak pogadasz z najgrubszym i wybierzesz górną opcję. Wepchnij ich teraz do windy (własnym ciałem) i obejrzyj przedstawienie. Po chwili Yunę dopadnie syndrom zazdrości i podniesie głos nieco za głośno. Wycofa się z sytuacji w dyplomatyczny sposób. Yunę męczą koszmary - całe szczęście sen skończy się równie szybko jak się zaczął. Gdy pogadasz z dziewczynami, ruszaj do maszynowni zrabować zawartość skrzynek, a potem na mostek, aby

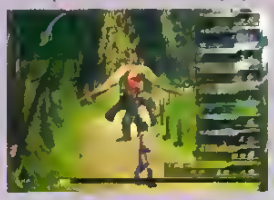


dowiedzieć się, że to od Yuny zależy, kto dostanie sferę. New Yevon czy Youth League. Wróć się z tym przespać, a potem ponownie pokaż się na mostku. Wybierz Youth League, czyli udaj się do Mushroom Rock road. Na miejscu czeka Cię okazałe przywitanie, no cóż, pozycja zbawcy świata zobowiązuje do wysiłku. Yuna da sferę Noojowi, prosząc o zaprzestanie walk w Kilika, a ten zręcznie zejdzie z tematu, prosząc o dopingdla naszej dzielnej drużyny. Po rozmowie z Nooj em znajdziesz się na statku i dowiesz się, że Le Blanc włamali się na Celsiusa i ukradli sferę znalezioną w Zanarkand (a raczej pół sfery). Nie



jest w smak druzynie, ze ktos ukradł im sferę, więc postanawiają ukraść ją z powrotem. Aby to jednak zrobić trzeba po cichu dostać się do Chaetou Le Blanc, czyli dawnej rezydencji Maestra Seymoura. Trzeba poszukać gangu, sprać trójkę z nich, a potem ukraść trzy uniformy, aby dostać się do środka. Aby daleko nie szukać, zacznijmy łowy od Basaid.

Na miejscu porozmawiaj z graczami w Blitza, jak widać wydarzenia w Kilika oraz oddanie sfery Youth League nie przeszło bez echa. Ekipa z Besaid się cieszy, że opowiedzieliście się po ich stronie. Tylko Wakka jeszcze nie dołączył do Ligi, no ale jako przyszły ojciec ma teraz ważniejsze rzeczy na głowie, niż zabawę w politykę. Niestety miłą rozmowę przerwie w bezceremonialny sposób Beclem - człowiek wysłany za sztabu Ligi, aby wzbudzić bojowego ducha w kilku mieszkańcach Besaid. Jego trening jest cięższy niż wszystkie poprzednie, a i metody dość radykalne. Nie spodoba mu się także pożegnanie Yuny starym ukłonem twierdząc, że era summonerów się skończyła wraz z odesłaniem aeonów. Yuna mocno się zirytuje podejmując wyzwanie w strzeleckiej grze Beclema. Wystarczy przebić 500 punktów i dobiec w wyznaczonym czasie na plażę, aby zamknąć mu usta na dobre. Zasady są



podana na końcu opisu. Zbieraj skrzynki z amunicją, bo bez niej ani rusz. Powodzenia i pamiętaj, jak zdobędziesz dość punktów, biegnij na plażę. Tam nawiąże się rozmowa między Beclemem a Yuną odnośnie walki ramię w ramię. Po misji wrócisz na statek. Zachowaj stan gry i ruszaj na Djose Highroad, może tam znajduje się ktoś z Le Blanc, gotów poświęcić ubranie dla dobra naszej sprawy?

Kiedy wylądujesz koło świątyni, udaj się na drogę i idź w lewo. Powinna pojawić się scenka z ekipą z Le Blanc. Najwyraźniej czegoś szukają. Najlepiej będzie znaleźć to szybciej, biorąc pod uwagę ostatnią "przysługę" fioletowej bandy pogibańców. Biegnij w lewo walcząc po drodze z roznymi grupami gangu, aż nie zobaczysz po prawej stronie na ziemi stery. Podnieś ją (Floral Fallal, specjalna sfera dla Yuny), a zjawi się Ormi, grubas z gangu. Jest zdziwiony tym, że nie chcecie mu oddać. Po chwili pojawi się Logos z magiczką i rozpocznie się walka. W pierwszej kolejności zabezpiecz się przed atakami fizycznymi i zabij czarodziejkę. Teraz regulamie się leczące wykończ najpierw chudego, a potem grubasa z tarczą. Uważaj na rozkręcenie tarczą grubego, czasami zabiera bardzo dużo energii. Lecz od razu postać, którą wybierze na swój cel. Kiedy chudy rzuci flash Bomb, ulecz postać która dostała darkness. Szybciej jest rzucić Eye Drop, niż użyć Esuny, niech mag leczy czaramI HP, a nie statusy, póki co. Możesz chłopakom ukraść 2xElixir, jeśli masz ochotę. Zdobyłeś pierwszy z trzech kostiumów, ile ich masz, zauważysz łatwo na statku, bo dziewczyny od razu się w nie przebierają w miarę postępów w grze. Sprawdzmy, czy Le Blanc nabiorą się, jeśli tylko jedna dziewczyna będzie miała kostum na sobie. Leć do guadosalam i obejrzyj scenkę przy wejściu. Niestety krotka pilka - nie wejdziecie. Rozmawiając z ludźmI dowiesz się, że Le Blanc polecieli szukać jakiejś sfery na pustynię. Zostaw to jednak na razie i pomóż właścicielowi hotelu rozprowadzić dane. Ciebie to będzie kosztować 10 000, ale zysk to co najmniej 100%. Zależy od tego, czy odpowiednio szybko znajdziesz właściwą osobę i sprzedasz (kwadrat) jej dane. Możesz pomylić się tylko 2 razy, później kasa przepada i dane też. Kiedy to załatwisz, udaj się na Mushroom Rock Road i idź w kierunku Mi'ihen Highroad. Po drodze rób misje z kwadratem, bo później znika część ludzi, a nie chcesz uruchomić zadania zlatując bezpośrednio na Mi'ihen Highroad. Jak dojdziesz do Travel agency na M Highroad, to zanim wejdziesz pogadaj (kwadrat) z gościem wpatrującym się w morze. Potem zasaveuj, wejdź do namiotu i zabierz się za misję. Wysłuchaj rozmowy, zagadaj (kwadrat) do ludzi po prawej i wyjdź na zewnątrz. Idź nad brzeg, gdzie gość się wpatrywał w wodę (teraz go nie ma) i porozmawiaj z Calli. Niestety nie może

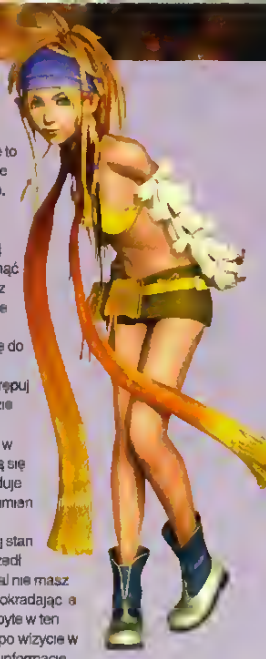
Akcesoria elementarne

Nazwa przedmiotu	Bonusy	Jak zdobyć
Fiery Gleam	Strenght+8, Firestrike	Kup ne Bikanel Desert, po walce z Zu
Red Ring	Magic+4, Fire Ward, możliwość rzucenia Fire	Gagazet- pierwsza misja w skrzynce, po walce z Flame Dragon (oversoul)
NulBlaze Ring	Magic+6, Fire Proof, możliwość rzucenia Fira	Kup ne Bikanel Desert-chapter 3 i 5
Crimson ring	Magic+10, Fira Eater, możliwość rzucenia Firaga	Kup u O aki-chapter 5, po walce z Zalamander
Icy Gleam	Strenght+8, Icestrike	Macalania Forest w skrzynce jak idziesz normalnie przez las-chapter2
White Ring	Magic+4, Ice Ward, możliwość rzucenia Blizzard	Cavern of the Stolen Feyth w jednej ze skrzynek, po walce z Protean Gel
NulFrost Ring	Magic+6, Ice Proot, możliwość rzucenia Blizzara	Besaid Temple-chapter 3, Macalania Forest-chapter 3, ukradnij Protochimerze
Snow Ring	Magic+10, Ice Eater, możliwość rzucenia Blizzara	Kup u O aki-chapter5, ukradnij Shivie (rare)
Lightning Gleam	Strenght+8, Thunderstrike	Ukradnij Rhyos (rare) po walce z Palrika (rare), kup na Thunder Plains
Yellow Ring	Magic+4, Thunder Ward, możliwość rzucenia Thunder	Kup na Thunder Plains, pierwsza skrzynka w Gagazet
Nulshock Ring	Magic+6, Thunder Ward, możliwość rzucenia Thundara	Kup na Thunder Plains-chapter 3, po walce z Bolt Drake (rara), po walce z Humbaba (rare)
Ochre Ring	Magic+10, Thunder Eater, możliwość rzucenia Thundaga	Kup u O aki-chapter 5, po walce z Humbaba (oversoul)
Watery Gleam	Strenght+8, Waterstrike	Kup w Besaid, po walce z Rhyos em (rare)
Blue Ring	Magic+4, Water Ward, możliwość rzucenia Water	Cavern of the Stolen Fayth-jedna ze skrzynek-chapter3, kup w Besaid, okradnij Protean Gel/ Sahagin Chief
NulTide Ring	Magic+6, Water Proof, możliwość rzucenia Watera	Kup w Besaid-chapter3 i 5, Cavern of the Stolen Fayth-jedna ze skrzyń-chapter 5, okradnij Protochimera
Cerulean Ring	Magic+10, Water Eater, możliwość rzucenia Waterga	Kup u O aki w sklepie-chapter 5, Calm Lands-zejście w północno-zachodniej części w skrzynce-chapter5, po walce z Amorphous Gel (oversoul)
Black Ring	MaxHp&Mp+10%, możliwość rzucenia Demi	Po walce z Shell Shocker, loch na Thunder Plains przed koncertem-jedna ze skrzynek po walce z Stalvart (oversoul)
Freezebum	Strenght+10, Fire/Ice Strike	Po walce z Insect Matriarch (oversoul), okradnij Zalamandra (oversoul)
Sublimator	Magic&Magic Defence+10, Fire/Ice Eater	Po walce z Claret Dragon, okradnij Zalamandra (rare)
Electructionar	Strenght+10, Lit./Water Strike	Cavern of the Stolen Fayth, prawa mała komnata-chapter5, po walce z Critical Bug (oversoul)
Short Circuit	Magic+Magic Defence+10, Lit./Water Eater	Okradnij Protean Gel (oversoul), okradnij Georapella (oversoul)
Tetra Gloves	Strenght&Magic+12, Tetrastrike	Po walce z Black Elemental (rare), przekup Rhyos a, przekup Insect Matriarch
Tetra Band	Defence&Magic Defence+10, Tetra Ward	Guadosalam w kryjówce Le Blanc w ekrzynce na dole-chapter 3 i 5, po walce z Anima
Tetra Guard	Defence&Magic Defence+15, Tetra Proof	Po walce z Black elemental (oversoul, rare), okradnij Humbaba (oversoul)
Tetra Bracelet	Defence&Magic+20, Tetra Ester	Episode Complete w Guadosalam pogadaj z Tromellem a skrzynka w domu po lewej będzie zawierać przedmiot, przekup Zalamander a (oversoul), przekup Critical Bug a



ona przejechać się na chocobosia, bo zniknęły one z drogi. na skutek transportu Hoverami i stworów zjadających żółte ptaki. Na szczęście jest jeden, pojawia się akurat kiedy rozmawiacie. Pomóż dziewczynie złapać chocobosa! Nie słuchaj rad Rikku, aby skręcać w boczne ścieżki, goń druzynę i zbieraj pióra. Kiedy już dobiegniesz na drugą część drogi faktycznie osaczycie chocobosa. Twoje zadanie, to zmęczyć go, aby łatwo go było złapać. Wystarczy wyczuć, w którym kierunku będzie biegł, a Ty masz zabiec mu drogę. Masz do wyboru prawo, środek (nie ruszasz się) i lewo. Warto tutaj olać sprawę i dać się wymknąć chocobosowi. Specjalnie omiń go, jak będzia biegł, jak się zmęczy raz i drugi, a potem złap go, jak będzie biegł w kierunku Rikku. Daj mu uciec, a potem na nowym obszarze poszukaj go w kilku miejscach, które wskaże Rikku. Kiedy w końcu chocobo znów wybiegnie na drogę, podejdź do dziewczyn i zagadaj. Paine powie, że musi być inny sposób na złapanie zwierza, bo tak to będziecie się gonić do końca świata. Podejdź do babki pilnującej Hovera i zagadaj do niej dwukrotnie. Zgódź się na pomoc w łapaniu chocobosa, a później, jak przybiegnie koleś, zasaveuj przy travel agency. Musisz zdążyć dobiec do dziewczyny, zanim czas się skończy, nie jest to problemem pod warunkiem, że olejesz rozmowy z osobami po drodze. Na miejscu czeka Cię walka z bossem, dobrze, że Clasko jakos go osłabił. Wzmocnij obronę (protect, shell) po czym lecz druzynę, podczas gdy dwie pozostałe panny będą bić stwora. Jeśli masz wyuczona Reflect, to zabijesz go jeszcze szybciej, bo czasami rzuca czarami. Mozesz ukraść dwie sztuki X-potion, jeśli chcesz. Nie naciskaj żadnych klawiszy po walce, daj scenca leciec. Mission complete, dostaniesz Selene Guard Garment Gnd i znajdziesz się ponownie na statku. Wróć na Mi'hien Highroad i zabierz ponownie Clasko i Cafi na Calsiusa.

Zaraz po tym, jak weźmiesz Clasko na statek, wybierz się na Calm Lands. Zobaczysz scenkę z Clasko, gdzie stwierdzi, że to jest to miejsce, jakiego szukał. Wybierz opcję Follow Clasko i pomóż mu oczyścić monster arena z potworów. Pogadaj z nim po raz drugi, a potem wbiegnij do środka. Uważaj na iluzje, wszystkie patrzą na prawdziwego stwora, dotknij tylko prawdziwego stwora, aby stoczyć z nim (nimi) walkę. Kiedy znajdziesz 5 stworzeń i je pokonasz, to przy wyjściu czeka Cię ostatnia walka z Elementalami. Prosta sprawa, aby je załatwić, trzeba odpalic Reflect na siebie, a potem stopniowo bić jednego stwora. Inna metoda, to użyć Gun Mage'a i umiejętności Blaster, aby zrzucic im HP do jednego punktu, po czym dobić czymkolwiek. Po walce dostaniesz Alchemist Drassphera i Highroad Winds Garment Gnd (super, ze względu na First Strike). Mozesz już teraz łapać podczas walk chocobosy, jeśli użyjesz na nich odpowiednich ziółek, zanim ucieknq (więcej szczegółow w dalszej części opisu). Kiedy wyjdziesz z monster areny, udaj się do Travel Agency i porozmawiaj z młodymi Ronso. Zanim zdążysz podjąć jakieś kroki, aby doprowadzić ich na górę - pójdą sobie, pewnie wyczuły pismo nosem. Nic to, postaraj się złapać chocobosa. Aby to łatwo zrobic, wyekwipuj Highroad Winds Garment Gnd i przełóż sobie na górę przedmiotów Gysahl Greens. Nakarm chocobo gysahl greens, a potem wybij resztę stworów, nie dotykając więcej chocobosa. Po walce nakarm go jeszcze raz, a wtedy da się złapać. Mozesz to zrobić dziekolwiek, najlepiej złap tu jednego i drugiego na Thunder Plains, przy okazji rozmowy z Cidem, który wpatruje się wkurzony w kałużę. Porozmawiaj z nim, a potem zachowaj stan gry. Ruszaj na Moonflow, trzeba pomoc Toblemu w kolejnej misji. Tym razem ma on problem ze sprzedaniem biletów na koncert. Oczywiście musisz się zgodzić, ale przynajmniej jest szansa, aby zarobić. Lepiej zachowaj stan gry, aby nie pomylić się ze sprzedawaniem za drogo. Musisz sprzedać wszystkie 10 biletów, ale to nie jest problem pod warunkiem, że olewasz zarobienie na swoja konto. Problem się zaczyna, jeśli jesteś odrobinę pazerny. Część osób chcących kupić bilet jest na drugiej stronie Moonflow, musisz przepłynąć wodę na shoopufie. Jeśli sprzedasz komplet biletow, dostaniesz Muscle Belt i Seething Cauldron Garment Gnd. Wracaj na statek i przeiść się do Luca.



Kiedy znajdziesz się w Luca, nie krępuj się w udzieleniu wywiadu Shelindze, która teraz jest gwiazdą telewizji. Odpowiadaj, jak masz ochotę i tak w chwilę później do rozmowy włączą się Brother, Buddy i Shinra, co spowoduje szybki koniec przesłuchania. W zamian za udzielony wywiad dostaniesz Covetous Garment Gnd. Zachowaj stan gry i teleportuj się na statek. Nadszedł czas, aby pomóc O'eca. Jeśli nadal nie masz dość kasy, to ją zdobądź walcząc i okradając, a potem sprzedając przedmioty zdobyte w ten sposób. Mogłeś też sporo zyskać po wizycie w Guadosalam, kiedy sprzedawałeś informacje oraz ostatnio przy dystrybucji biletow. Jeśli masz dość kasy, czyli jakeś 100 000, to udaj się do sypialni, gdzie O'aka stoi w najlepsze pod ścianą. Kupuj od niego i sprzedawaj u barmana, tak najszybciej uzyskasz wybraną sumę (phoenix downy opłaca się najbardziej spieniężać). Jeśli osiągniesz odpowiednią sumę, to nie martw się, bo oto nadeszła pora zarobku. O'aka zanim się oddali do swojej agencji, zaproponuje swoje produkty za mega zniżkę. Kupisz je taniej, niż sprzedasz je za tadą u Hypello. Taaak, to oznacza nieskończoność pieniędzy pod warunkiem, że chce Ci się latać tam i z powrotem, sprzedając Hi-Potiony i Holy Watar. Jak Ci się znudzi, to wracaj na mostek. Zalecam zrobienie misji promujących Calm Lands i syna pewnego gościa, właśnie teraz, kiedy jest w miarę luz, później może być ciężko. Niezle jest też, zanim zacznie się bieganie za ludźmi, nabyć za 500 punktów Charm Bangle, mające zdolność No Ecounter, oczywiście do nabycia na Calm Lands (osoba po lewej, dziewczyna w kozuchu na północ od save pointu to ma na składzie). Kiedy już zrobisz wszystko co należało, udaj się do Mushroom Rock Road, a konkretnie do Den of Woe w otoczeniu ochrony, hehe. Porozmawiaj z Nooj'em i zabierz Crimson Sphere 7. Kiedy będziesz mieć już za sobą oglądanie scenek, kiedy Yuna i Rikku będą chciały wycisnąć coś z Paine odnośnie przeszłości, wracaj na drogę do sztabu i udaj się w tamtym kierunku. Aby nie budzić Ochu, przejdź koło nich, ale tak naprawdę lepiej zawalczyć, bo sporo doświadczenia dają, a Ty masz Antidote ów w nadmiarze. Zanim wjedziesz windą, weź ze skrzynki Shining Bracer, a potem wjedź na górę. Weź ze skrzynki po prawej Mythril Bangle, po czym porozmawiaj z Elmą i Lucile. W chwili obecnej nia ma tu juz nic do roboty, mozesz wrócić na statek i zobaczyć Crimson Record 7, a potem zachować stan gry. Macalania Woods to miejsce, gdzie należy poszukac pomocnika Tobliego. Znajdziesz go nad save pointem. Zacznie się żalić, że nie potrafi znaleźć muzykantów. Oczywiście, Twoje zadanie będzie polegało na znalezieniu ich. Wiaż na tęczową ścieżkę i udaj się w miejsce, gdzie dostałeś Full Throttle od Trommela Guado. Porozmawiaj z Bayrą, a ten zgódzi się chętnie na propozycję Tobiego, ale dopiero, kiedy znajdziesz pozostałych muzykantów. Wracając tęczową ścieżką spotkasz jednego z muzykantów, a drugi znajduje się tam, gdzie na samym końcu kryt się O'aka, czyli za strażnikami Bevelle skręcasz w prawo - przy jeziorze znajdziesz Pukutaka. Od razu zostaniesz teleportowany do Bayry i na tym własnie polega zadanie. Dowiesz się jeszcze smutnych rzeczy o Macalenia Forest, ale nie przejmuj się tym, w końcu dostaniesz Hastle Bangle. Zostań jeszcze w lesie i wróć się do miejscowego ludzika, aby go powiadomić, że leśny lud zgodził się zna propozycję Tobliego. Bitter Farewell Garment Gnd to Twoja zapłata. Sprawdź, co słychać w Zanarkand. Po rozmowie z Isaaru okazuje się, że musiał zamknąć kopułę dla zwiedzających, bo małpki napastowały ludzi. Dziewczęta wpadły na szatański plan połączenia małp w pary, aby było ich więcej i więcej. Może wtedy Isaaru zamknie to miejsce na dobre dla zwiedzających? Kto wie, zawsze można spróbować? Szczegółowy opis dopasowywania podany jest na końcu w odpowiedniej sekcji. Po zadaniu przeleć się do Kilika, aby odwiedzić świątynię. Obejrzyj scenkę (obowiązkowo) i wroć na statek. Pora odwiedzić Kimahnego i wspomóc go dobrą radą. Porozmawiaj ze wszystkimi Ronso (nawet z tym przy schodach, do którego musisz się teleportować), a potem po raz drugi pogadaj z Kimahrim i wybierz drugą opcję. Wybierasz takie opcje, jak w pierwszym rozdziale, czyli Kimahri plus reszta - odpowiedź 2 - a babka odpowiedź 1. Teleportuj się na Faylh Scar, jak porozmawiasz ze wszystkimi i idź na dół. Jak widać przy scence Le Blanc najwyraźniej coś tutaj knują. Nadszedł czas, aby wrócić do zdobywania strojów, jest ku temu doskonała okazja. Wdrap się na górę i podejdź (nie biegnij) do skały po prawej. Przeskocz i zabierz elixir. Takich skał spotkasz jeszcze kilka, postępuj z nimi tak samo jak z tą. Wejdź do jaskini i biegnij w lewo. Olaj skrzynkę po prawej, zawiera Hi-Potion, których teraz masz pewnie 99. Na wolnej przestrzeni, jak będziesz widzieć postać z gangu skaczącą w prawo, olej to i wspinaj się na górę. Zabierz White Cape ze skały po lewej i Phoenix Down z małej jaskini. Przejdź w prawo i wspinaj się, aż nie natrafisz na dziurę w skale i wodospad. Na prawo od wodospadu jest szczelina, wejdź w nią i przyjrzyj się scence. Jak panny się wykąpią, to wyjdź ze źródła i zachowaj stan gry. Panny od Le Blanc będą chciały swój kostium z powrotem. Niestety, plany dziewcząt są nieco inne. Za chwilę pojawi się Ormi i przyjdzie im stoczyć z nim walkę. Postaraj się go szybko zabić, upewniając się, że druzyna jest bezpieczna od ataków fizycznych (protect). Jeśli chcesz, to mozesz ukraść mu Elixir, a później na szybko go dobij. Nie powinieneś mieć z tym problemów, więc po założeniu protekcji zmień się w wojaka swoim magiem i jakby była potrzeba, to lecz się potionami, bo jego ataki są skierowane na jedną osobę. Po szybkiej walce dostaniesz Beaded Brooch no I zatrzymasz drugi kostium! Oprócz tego znajdziesz Stonehewn Garment Gnd.

Po powrocie na statek zachowaj stan gry. Kiedy to zrobisz, powinieneś udać się na pustynię Bikanel i porozmawiać z Nhadalą. Wspomni podczas rozmowy o dziwnych rzeczach pojawiających się w Oasis. Poproś Cię, abyś to sprawdził, zanim zabierzesz się za kopanie (nie kop w tych chapterze, zrobisz to później). Podejdź do transportera i wybierz jazdę w pobliże wody. Jak wysiądziesz, wyekwipuj się odpowiednio i jak będziesz gotów do walki z Logosem to podejdź do wody. Znajdziesz tam Machina Maw, specjalną sterę dla Rikku. Logos zacznie się popisywać hasłami, ale walce nie będzie taki twardy. Mozesz mu ukrasc jak zwykle Elixir, a po walce dostaniesz ostatni uniform, Lure Bracer i Hour of Need Garment Gnd. Zaraz potem cała ekipa znajdzie się na statku, gdzie wszystkie dziewczęta będą ubrane w stroje gangu Le Blanc. Oprocz tego dostaniesz Bum Rush Garment Gnd. Zachowaj stan gry i ruszaj do Guadosalam! Na miejscu podbiegnij do wejścia i zdecyduj się na przebranie w stroje gangu. Zaraz potem wejdź do środka omijając strażników. Obejrzyj scenkę pokazującą Nooja i Le Blanc, dowiesz się, ze Nooj zna lokacje Vegnaguna. Kiedy Le Blanc pójdzie na górę - idź tam, skąd wyszedł Nooj z panną. Podejdź do Ormiego i Logosa i wysłuchaj komentarzy o Le Blanc. W chwilę potem dostaniesz zadanie zrelaksować Le Blanc. No cóż, podstawa to się nia wychylać i słuchać rozkazów. Biegnij na górę obejrzyj scenkę. Jak widać niektórzy mają obsesję na pewnym punkcie, heh. Teraz kolej na masaz, musisz wybrac odpowiednie punkty, aby zdobyć wystarczającą ilość punktow do zadowolenia blondynki. Za pierwszym razem nie przykładaj się nawet za druglm wykonaj zadanie. Pola niebieskie nie dają punktów, pola zielona to jeden punkt, żółte - trzy punkty a czerwone pole to pięć punktow. Masz 15 rund, aby zdobyć 32 punkty. Jeśli natrafiłeś na pole żółte i masz dość zapasu w rundach, mozesz nacisknąć cały czas w to miejsce, aby "podgonić" punkty. Nie sam koniec nacisnij na czerwony (znajduje ię on w otoczeniu pól żółtych), aby zdobyć maksimum punktowe. Po masazu zostanie Ci przydzielone kolejne zadanie, masz sprawdzić, co z przycisklem, tam gdzie zwykle. Doobra, zejdź na dół i idź do pokoju, gdzie rozmawiali za sobą Ormi i Logos. Podejdź do lawej ściany, a powinieneś otworzyć sekretna drzwi. Jak się przebierzesz, to nie zwiekając idź na dół. Niestety cały kamuflaż weźmia w łeb, bo Brother zacznia udowadniać swoje racje. Halas zwabi Ormiego, więc przygotuj się do walki, która będzie trudna, jak zwykle. Ukradnij mu elixir i obij go na tyle, aby się wycofał. Zachowaj stan gry i wejdź do pokoju za save pointem. Zablarz ze skrzynki Haady Perfume, całkiem fajne akcesorium, a potem zbadaj wnętrze pokoju po prawej. Zabierz z szafki Crimson Sphera 10 i przygotuj się do walki z Ormim i Logosem. Wrzuć ne siebie Protect, a potem wyeliminuj jednego z nich w miarę szybkim tempie. Uważaj na staki Supercollider (Ormi) i Russian Roulette (Logos), które są dosć silne. Dodatkowo Ruletka wrzuca różne statusy, czasem nawet Death, czyli zabija "od strzała". Nie pieść się z nimi - skończ tą walkę jak najszybciej, kiedy już ukradniesz 2xElixir. Defensive Veil i Favourite Outfit to lupy po walce, a chłopak uciekając włącza zabezpieczenia. Biegnij korytarzem w dół, a potem naciskaj w każdej wnęce przycisk na ścianie. Jak z końcowej ściany wyskoczy pułapka, to nie naciskaj nic, a znajdziesz się na gorze, gdzie jest ostatni przycisk. To wyłączy zabezpieczenia a Ty będziesz mogł spokojnia otworzyć tajne przejście i znalezc się w pokoju Le Blanc. Tu znajdą dziewczyny kawałki sfery, z czego jedna część została ukradziona. Po krótkiej rozmowie czeka Cię walka z całą trójką (proponuję najpierw zachować stan gry). Uważaj na atak No Love Lost, ktory ekipa odpala tylko, jeśli jest w komplecie oraz na czar Le Blanc: Not So Mighty Guard. Jeśli rzuci coś takiego (Haste, Regen, Protect, Shell w pigułce) to od razu na postac, którą chcesz zattuc jako pierwszą, rzuć Dispel. Oprócz tego Le Blanc rzuca czary żywiołów, jeśli czujesz, ze lepiej będzie leczyć się przedmiotami, to wrzuć na siebie Reflect a zadziała to na niekorzyść blondynki. Kolejno wyłączając gang z walki zostan przy Ormim i jego taz na spokojnie już naucz pokory. Do zgarnięcia w tej walce jest 3xElixir, jeśli Cię to interesuje. Gdy zakończy się wymiana argumentów, nauczysz w koncu gang, kto tu rządzi. Po walce dostaniesz charm Bangle, Twist Headband i reassembled Sphere oraz Healing Light Garment Gnd. Zobacz, co jest na sferze. Jak się domyślałeś, Vegnagun znajduje się pod Bevelle. Pomysł padł, aby rozebrać go na kawałki, na co Yuna się zgodzi. Niestety są skutki uboczne zgody z gangiem Le Blanc, wproszą się oni na Calsiusa. Zachowaj stan gry i obejrzyj scenkę na statku. Pojawią się niesciosłci, co do dowództwa na statku. Kiedy zostanie zdecydowane, co należy zrobic, udacie się całą ekipą do Bevelle. Na miejscu powstanie plan, pojmać Baralaia a poznej dyktować warunki. Przy pierwszej okazji Le Blanc



zostaw wielkę Gullwings, więc wszystko po staremu, trzeba przebić się do świątyni W świątyni przy najbliższej okazji skręć w prawo i wejdz na podest Otworzy to przejscie w ścianie po przeciwnej stronie głównego pomieszczenia, więc biegnij wiaśnie w tamto miejsce Tam wejdź na górę i naciśnij w nowym pokoju na prawy wyswietlacz na windzie Użyj windy, aby zjechać na dół do miejsca, które znasz, jeśli grałeś w FFX Na dole czeka Cię trochę chodzenia i walk porócz tych losowych, także te przeprogramowane Zanim wejdziesz na samą górę i podjesz do windy, zgarnij zawartość skrzynek. Wszystkie skrzynki tutaj wypełniają się co nowy Story Level, więc opłaca się tu jeszcze trzykrotnie wrócić Kiedy znajdziesz się w pokoju gdzie możesz zachować stan gry - zrób to Dalsza część jest trochę męczące i możliwe, ze przyjdzia Ci zginąć, dlatego lepiej się zabezpieczyć Skład przeze mnie preferowany tutaj to 2 Gunnarów i White Mage Happy Trigger na 3 poziomie skutecznie spowalniał roboty Druga opcja to Gun Mage z nauczonym Dismantleram Zeskocz na dół i porozmawiaj z kazdym a następnie podbiegnij do krawędzi Zeskocz na dół i zjedź po łańcuchu, aby znaleźć się na platformie ponżej Po automatycznej walce podejdz do wiezy i dotknij symbolu Obejdz w ten sposób wszystkia wieze i pokonaj przeciwników Z obu silniejszymi przeciwnikami nie mechy poradzisz sobie wrzucając na siebia Reflecta Gorzej, jeśli zostaną Ovarsoulowani, wtedy musisz liczyć się z szybkim leczeniem przedmiotami Kiedy pojawią się trzy górne platformy, a Ty dostaniesz komunikat o wyłączeniu alarmu, mozesz iść dalej Jeśli zalezy Ci na Ribbonie, który chroni przed wszystkimi negatywnymi statusami to proponuję rozgryźć układankę trzech dolnych platform Nie jest to takia trudna wieza, ktorej dotykałeś jako pierwszej to walka z Precepts Guardem, a jednocześnie dorót "aktywnej" platformy o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara Kolejna wieza wymieniając wszystkie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, to wieża, która "aktywuje" środkową platformę Wieza trzecia zmienia układ platform, kolejna to "aktywacja" najwyższej platformy przedostatnia to walka z Georspellą i przesunięcie "aktywnej" platformy o jedno pole z ruchem przeciwnym do wskazówek zegara, a ostatnie wieza to "aktywacja" środkowej platformy Upraszczając: "aktywujesz" odpowiednią platformę i przesuwasz ją we właściwe miejsce, potem aktywujesz kolejną, aż w końcu ostatnią. Kiedy zdobędziesz Ribbona albo, jeśli ci na tym nie zalezy, to mozasz po łańcuchach, tak jak tu zjechałeś, sprawdzić, czy w innych miejscach nie ma czegoś ciekawego Po walkach z mechami zdobędziesz kilka skarbów Idź zachować stan gry a potem kontynuuj eksplorację dolnej części Bevelle Weź za skrzynek ether i remedy, a potem idz w prawo Zabierz za skrzynki Downtrodder Garmant Gnd, a później biegnij na skrzyzowaniu w drugą stronę Wdrap się na prawy filar poczym na lewy, aby odblokować drogę dalej. Na nowym obszarze porozmawiaj z ekipą, a potem idz w lewo, az do miejsca bez banerek. Obroć się do niego plecami i biegnij do "ściany" Znajdziesz wnękę z panelem kontrolnym maszynarii Kiedy ją zatrzymasz tak, aby wdrapać się na nią (maszyneria na dole w miejscu bez banerek) to wskocz na środek Teraz musisz zeskoczyć na któryś z murków (skaczesz po konstrukcji z O), aby zawołać Rikku do pomocy Kiedy ona odpowiednio zatrzyma maszynenę, Ty będziesz mogł dostać się najpierw do jednego akcesorium a potem do drugiego. Do zdobycia są Wng oraz Bloodlust całkiem zgrabne przedmioty Poczekaj odpowiednią ilość dorotow, naucz się mechaniki podwyszszania i obniżania danych platform i zatrzymaj maszynarię w odpowiednim momencia Jak skończysz, to zeskocz na stały grunt i zabierz za skrzynki na końcu Phoenix Down y Idź w lewo i wejdź na górę windą prawą Wejdź na platformę i zabierz za skrzynki Hi-Potion Zeskocz na dół idąc w dół akranu Wskocz do środkowej windy, jak znajdziesz się na nowym obszarze to wejdz na podwyszszenie i wracaj do windy Wjedź lewą windą do góry i zjedź na dół prawą windą (jest tam, gdzie ją zostawiłeś) Wjedz środkową windą jeszcze raz i wespnij się na platformę Wjedź prawą windą na górę i idz w głąb obszaru Wskocz na podwyszszenie i wskocz do windy Zejdź po schodkach i zabierz Dark Knight Dressphere chyba najlepszą profesję w grze Zachowaj stan gry i przygotuj się do konfrontacji z Baralaiem Nie będzia głupia jeśli do tej walki weźmiesz White Mage a bo gość bije mocno i szybko Pozostałe dwie postacie, to najlepiej Wamor i Dark Knight Zanim zacznie się walka, chwilę porozmawiacie Baralai wie, za jesteście tu po to aby zniszczyć Vegnaguna Niestety nie jest to takie proste Baralai prosi, aby zostawić Vegnaguna w spokoju i odwodzić innych od pomysłu zniszczenia go Niestaty nie jest to na tyle dobry pomysł aby przekonał Paine, która rusza do ataku Uważaj na Drill, Shot, który sprowadza jedną postać do stanu krytycznego Jego ataki fizyczna na wiele osób też nie są słaba Systematycznia lecz drużynę i raz na jakiś czas go bij najlepiej mając dużą celność bo jego uniki są bardzo częste Po walca biegnij za Paine, a potem w miejsce, gdzia jeszcze tak niedawno stał Vegnagun Zgadnij co zastaniesz Tak pustkę, ale nie do końca, bo oto pojawia się Aeon! Yuna próbuje go powstrzymać, ale niestety jej władza już nie obejmuja kontroli nad Aeonami, szczególnia tak wynaturzonymi, jak ten Bahamut. To będzie dość długa walka. Protect i Shall to Twoi ddorzy przyjaciele, lecz się przedmiotami, a jak zdozysz na siebia osłony to zmien profesję na jakąś z dużą ilością hp Ukradnij Mute Shock, po czym zajmij się systematycznym objaniem twarzy bahamutowi. Uważaj na Impulsa i odliczanie Impulse zabiera jak Dami, część energii Kiedy odliczanie dojdzie do końca, to czekają Cię większe dorazenia niż zwykle, dlatego trzymaj HP ponad 800 zawsze Jeśli będziesz się stosował do tej reguły, to walka powinna skończyć się bezboleśnie Po niej dostaniesz Gns-Gris Bag i będziesz się mógł zastanowić, co się tak naprawdę dzieja.

"Chaos w świątyniach, gdzie jest Vegnagun i kto to jest Shuyin?"

Kiedy tylko znajdziecie się na statku, dowiesz się, ze ze świątyń zaczęły wychodzić złe stworzenia. Ciekawe, czy ma to jakiś związek z wycofaniem się Vegnaguna gdzieś w głąb ziemi? Najważniejsze jednak, to zdecydować co w tej sytuacji zrobić Czy warto się angazować, czy jest to robota dla Łowców Sfer? Nie, ale całkiem nieźle można na tym zarobić, dlatego po drobnej zmiania nazwy można wziąć się za robienie biznesu Zaraz po decyzji, co dalej, przyjdzie wiadomość, że Baralai i Nooj zaginęli. Poza tym O aka pouścił Twój statek Tyle wydarzeń a Yuna musi się przespać Pędź do Cabin i zdrzemnij się chwilkę, a potem ze świeżymi siłami wyląduj na Mushroom Rock Road i porozmawiaj z Lucil i Yaubalam Całe szczęście to nie alarm, ze względu na stwory, ale zwykłe spotkanie Potworami zajęli się Gippal i jego Machina Faction Niestety Lucila martwi się zniknięciem Nooja i obawia się, ze bez niego Youth League stanie się zwykłą bandą. Zachowaj stan gry i wracaj na statek Nadszedł czas, aby złożyć Gippalowi wizytę i porozmawiać z nim na temat stworzeń nękających świątynię. Na propozycję pomocy zareaguje odmowa, tłumacząc się tym, za wystarczy już pokonanie Sina, resztą powinni zająć się wszyscy mieszkancy Dowiesz się też za nie jest to najlepszy czas na kopania w pustynnych piaskach. To tyla, ile zdołesz z niego wycisnąć wracaj na statek i przeleć się do Luca na tumiej Sphere Breaka a. Mówiłem aby



ćwiczyć! W Luca obejrzyj scenkę, widać sporo ludzi jest zainteresowanych rozrywką. Shinra będzia startować, główną nagrodą jest Dressphera, więc gra jest warta swieczki. Sponsorem całej Imprezy jest Rin, który zaczął otaczać się trojaczkami Twoje zadania, to wygrać wszystkie gry Poziom trudności zależy od ilości gwiazdek na dole ekranu, zupełnia tak, jak podczas wyboru trudnosci misji Zanim zaczniesz grac, mozesz się jeszcza dowiedzieć co nieco o zasadach Mozesz fez zajrzeć do tyłu opisu, gdzie jest to przedstawiona w miarę przejrzyście Tak czy inaczaj rusz się w okolice stadionu i zachowaj stan gry Musisz wygrać z dwoma przeciwnikami, nie łapiąc porazki na swoja konto Graczy znajdujesz naciskając kwadrat



Kiedy zwyciężysz dwukrotnie, to zachowaj stan gry i znajdz trzeciego przeciwnika Gdy i jego powalisz, będziesz musiał stoczyć walkę z Shinrą. Nie jest to proste, bo masz mało czasu na zastanowienie się, ei czasem złośliwe porzuca jedynki, przez co Echo biarze w łeb Niestety da się z nim wygrać tylko na Echo, najlepiej poczwórne albo potrójne. W ten sposób, jeśli nie będzia psuł jadynkami, to mozasz wygrać nawet w 6 -7 turze Jeśli wygrasz (a jest to niezbędna, aby mieć 100%, więc się postaraj), dostaniesz Lady Luck Dressphera Jak Ci się uda wygrać to szoruj do sava pointu i zachowaj stan gry, wsiadaj na statek i leć do Guadosalam Wejdź do kwatery Le Blanc i przejdz do pokoju, gdzie jest tajne przejście do podziemnych korytarzy Przysłuchaj się staraniom Ormiego i Logosa w naśladowaniu Nooja. Idź na górę do pokoju LE Blanc i spróbuj ją sprowokować do działania. Niestety nic z tego nia wyjdzia, dziewczyna jest w depresji Wracaj do jej podwładnych Może pokazanie jej sfery z Noojem jakoś jej pomoże? Najpierw jednak trzeba sprawdzić, co jest na sferze, aby nie popełnić błędu Idz do pokoju w podziemiach, gdzie są zamknięte drzwi i wejdz do środka Obejrzyj filmy nagrana z kamary gangu, a potem zabierz obie sfery Podejdz do szafki od prawej strony łózka I obejrzyj Gaol Sphera Zaraz po tym porozmawiaj z dziadkiem, ktory się wśliznął w międzyczasie do pokoju Porozmawiaj z nim dwukrotnie, az wyjdzie Biegnij do pokoju, gdzie biłeś się z całą ekipą La Blanc i wdrap się po lewej stronie na górę Zabierz za skrzynki Crimson Sphara 4 i wyjdź na zewnątrz Przy okazji mozesz porobić misję z kwadratem (promotion, marriage) w Guadosalam skoro już tu jesteś To samo dotyczy miejsc, w których już byłeś, czyli Luca Kiedy załatwisz, co trzeba, wracaj na statek i nie zapomnij obejrzeć Crimson Sphere 4.Zachowaj stan gry i ruszaj na Mi ihan Highroad Trzeba pomóc z wytępieniem zapsutych maszyn



Akcesoria statusowe

Nazwa przedmiotu	Bonusy	Jak zdobyć
Angel Earrings	Defence&Magic Defance+5, Deathproof	Pokonaj Dark Ifrita
Gold Anklet	Defence&Magic Defence+4, Stoneproof	Okradnij Deep Hazor
Twist Headband	Defence&Magic Defence+4, Sleepproof	Po walce z Ormim w Guadosalam
White Cape	Defence&Magic Defence+4, Silenceproof	Ukradnij Cindy (Magus Sisters, rare)
Star Pendant	Defence&Magic Defence+4, Poisonproof	Przekup Haunt a
Black Choker	Defence&Magic Defence+4, Confuseproof	Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
Potpourri	Defence&Magic Defence+4, Berserkproof	Ukradnij Sandy (Magus Sisters)
Gris-Gris Bag	Defence&Magic Defance+4, Curseproof	Po walce z Bahamutem
Favorite Outfit	Evasion &Luck+10, Itchproof	Po walce z Logosem w Guadosalam
Pearl Necklace	Defence&Magic Defence+4, Pointlessproof	Po walce z Baralaiem w Bevelle
Pretty Orb	Defence&Magic Defence+4, Slowproof	Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
Dragonfly Orb	Defence&Magic Defence+4, Stopproof	Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
Beaded Brooch	Defence&Magic Defence+8, Sense Preserver	Kup u Wantza w sklepie O aki-chapter5
Faerie Earrings	Defence&Magic Defence+8, Sanity Preserver	Kup u Wantza w sklepie O'ekt-chapter5
Kinesis Badge	Defence&Magic Defence+8, Time Preservar	Kup u Wantza w sklepie O aki-chapter5
Safety Bit	Defence&Magic Defence+12, Life Preserver	Kup u Wantza w sklepie O'aki-chapter5
Mute Shock	Strenght-5, Magic+3, Silence Touch, Mozna używać Silence	Okradnij Bahamuta
Chaos Shock	Strenght-5, Magic+5, Confusetouch, mozna używać Confuse	Okradnij Mindy (Magus Sisters), Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
Fury Shock	Strenght-5, Magic+5 Berserktouch, mozna używać Berserk	Okradnij Dark Animę, Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
Lag Shock	Strenght-5, Slowtouch Bilkanel	Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
System Shock	Strenght-10, Stoptouch	Bilkanel Desert-Oasis kup od handlarza Hypello
Moon Bracer	Auto-Shell	Po walce z Valeforem
Shining Bracer	Auto-Protect	Przekup Heavy Sallet
Star Bracer	Auto-Reflect	Skrzynka przy Dark Yojimbo, wróć tam po walce
Defensive Bracer	Auto-Wall	Chapter 5 Cavern of the Stolen F
Recovery Bracer	Auto-Regen	Po walce z Yojimbo
Speed Bracer	Auto-Haste, mozna używać Hastega	Zbierz ponad 400 punktów w małżeńskiej kampanii na Calm Lands, pokonaj Dark Elemantala-40 piętro Via Infinito, zabierz przedmiot z skrzynki

które zaczęły atakować ludzi Twoje zadanie polega za zniszczeniu, ile się da, zanim zrobią to Al Bhed Gotów? Po prostu znajdź maszyny na drodze i zniszcz je Nie ma problemu ze znalezieniem machin są one oznaczone zielonymi kwadratami na mapie W dwóch miejscach musisz użyć skoku, aby dostać się do maszyny, którą trzeba zniszczyć Zniszcz więcej maszyn, niż Al Bhed i zabierz Undying Storm Garment Grid Wybierz się zobaczyć, co ciekawego się dzieje na pustyni Niamal od razu Nhadala podajdzia do Clabia, aby poprosić Cię o pomoc z Cacti Cactuar Nation chcą porozumieć się z ludźmi Benzo będzie robił za tłumacza. Podejdź do hovera i podleć do Cactuar Nation W "wiosce" porozmawiaj z roślinką za pośrednictwem Benza Mamela ma problem Wybierz drugą opcję po rozmowie i pogadaj jeszcza raz z kaktusem Zdradzi on że sroga bestia terroryzowała kiedyś piaski Bilkane ale Kaktusy zapieczętowały ją w piasku Niestety teraz wiązanie zaklęć osłabły i stworzenie chce się wydostać na powierzchnię Będzie trzeba odnowić rytuał, a do tego potrzeba dziesięciu strażników, którzy rozeszli się po świecie aby trenować. Porozmawiaj z Lovibią (po prawej), aby dowiedzieć się wskazówki, gdzie może być pierwszy kaktusik Kiedy skończysz, biegnij do hovera i zachowaj stan gry

Wracaj na statek, a w chwilę później wybierz się do Macalania Forest Przejdź tęczową ścieżką do miejsca, gdzie znajduje się sklepik O aki Jak zauważysz jest on otoczony przez zła stworzenia, co nie przysparza klientow naszemu znajomemu handlarzowi Stwory wydostały się z zatoproneJ Macalania Templa Postaraj się wygrać 6 walk z rzędu, a tym samym wypełnić zadanie W nagrodę dostaniesz kupę doświadczenia, pieniędzy i przedmiotow, z ważniejszych rzeczy wspominając o Pnda of tha Sword Garmant Gnd

Zobacz co się stało z Al Bhed, którzy jezą na śniegu i w środku Ten, który umiara we wnętrzu namiotu, da Ci jeszcza Berserkar Dressphere, a w chwilę później pojawi się O aka. Chce spłacić swój dług, ale osoba, której miał to zrobić, jest martwa Wyjdz za sklepu i spróbuj wejść do lasu Po rozmowie z O aką, który jest zdeterminowany dość mocno, aby prowadzić interes akurat tutaj, zabierz za skrzynki X-Potion, a potem taleportuj się na statek Na chwilę wskocz na Thunder Plains i porozmawiaj w pierwszej części z Cidem a później biegnij do drugiej części i pod osłoniętym piorunochronem spotkaj się z młodymi Ronso. Opuścili oni górę Gagazet aby znaleźć sposob, jak naprawić róg Kimahnego Wyślij ich gdziekolwiek uwazasz za stosowna aby tam poszukali jakiegos pomysłu Wracaj na statek Pora teraz sprawdzić co za zmartwienie mają mieszkańcy Besaid Wejdź do namiotu Lulu i porozmawiaj z nią Stwory wyłazą za świątyni i częścią zajęli się Wakka i inni Niestety to nie wszystko bo stworzenia wciąż się pojawiają. Beclem chce spalić świątynię, aby raz na zawsze odciąć wyjścia a co za tym idzie, nie dopuścić do wydostawania się nowych legionów złych istot Wakka jest przeciwnego zdania, należy zniszczyć to co sprowadza stwory, a nie całą świątynię Posluchaj do końca rozmowy Wakki i Beclema. po czym porozmawiaj z Baclemem we wnętrzu świątyni Zabierz ze skrzynki po prawej Mana Springx2 a potem podejdź do Wakki który przypuszcza, że należy pokonać duzego na dole a wszystko się skończy Ne dola czeka Dark Valefor Jest on dość szybki i często unika atakow fizycznych Do tej walki przyda się dobry Gunner Whita Mage (z oczywistych powodów) i Dark Knight. Gunnar Happy Triggerem stopuja Valefore, kiedy Dark Knight odpala Darknessy Mag leczy i wszyscy szczęśliwie dozywają do końca walki, po której obojrzyj rozmowę Beclema z Wakka na temat instynktu samozachowawczego u ojca. Mission complate Moon Bracer jest Twój

Teraz trzeba wyczyścić kolejna miejsce ze złych istot. Kilika Temple przygotujcie się na wizytę W Kilika zrob misję z kwadratem (w Besaid tez powinieneś to zrobić), obejrzyj po raz drugi wyspę, gdzie buduje się bazę (koleś z kamerą) i idź porozmawiać do chaty Dony Chcąc dostać się do świątyni, trzeba by otworzyć bramę Niestety jest to nie do zrobienia, bo kazdy jest zawracany od bramy Po chwili jednak Dona wpadnia na pomysl odwrócenia uwagi jednego za strazników Zanim to zrobisz, idz zachować stan gry, a potem biegnij do bramy Tam zobaczysz, ze brame otwiera się tylko dla popleczników Youth League Jesli jednak wykorzystasz dogodny moment, to zdążysz wbiec do środka, zanim ktokolwiek zauważy, co się stało Używaj różnych punktów widzenia (L1), aby mieć jasność, co robią strazniCy Tan który rozmawia z Doną, co jakiś czas sprawdza bramę jest wtedy obrócony od Dony Nie biegnij, kiedy nie rozmawia z Doną Jak przeczytasz komunikat Open tha Gate, przełącz się na kamarę pokazującą Donę i strazniKa Teraz zaczekaj, aż się obróci w stronę kobiety i wduś X Po drugiej stronie bramy zabierz za skrzynki Bushido Lore, a potem uciekaj bo niektórzy spostrzegli Was w środku Puszcza płonie Obiegnij wszystkie przejścia. e zauważysz, ze nia da się dostać do dalszej części lasu a co za tym idzie, do świątyni Wróć się do save pointu, a po drodze powinna odpalic się scenka. Po drodze na górę powalcz trochę łatwo nabija się tutaj AP Na górze uruchomi się misja, trzeba pozabijac wszystkie stworzenia W świątyni zastaniesz dziwny widok mnostwo maszyn wojennych czeka na stwory Porozmawiaj z kapłanami, okazuje się, za to jedyny sposób, aby stwory nie wydostały się ze środka Zjedź na dół windą, porozmawiaj za strazNikami, po czym stocz walkę z Daeva Zobacz co się stało z Barthello, a jak się ocknie, to potwierdzi się najgorsze, stwory wychodzą za środka i nie widać końca Stocz walkę przy kazdym z płomieni, a wtedy droga dalej stanie przed Tobą otworem Gdy wygrasz walkę z dwoma stworami, w nowym pomieszczeniu nie zapomnij podnieść Samurai Dressphere z podłogi Następny w kolejce do bicia jest Dark Ifrit. Jest trochę silniejszy, niz poprzedni ale jego ataków łatwiej uniknąć, a poza tym, nie ma takich problemow z trafieniem go Ukradnij mu Fiery Gleam a potem pokryj druzynę czarami defensywnymi (Protect, Shall) Dark Knightowie niech używają Darkness Jeśli używasz Samurala/Berserkera to też dobrze (Berserker z Bloodlustem zadaja ogromne straty) bo są to niemal rownie silne profesje Armor Break nadal działa, dlaczego nie podniszczyć mu trochę tarczy,

Akcesoria dające umiejętności i akcesoria unikalne

Nazwa przedmiotu	Bonusy	Jak zdobyć
Sword Lore	Strenght+12, można używać zdolności z gałęzi Swordplay	Kup u O aki w sklepie-chapter 5, ukradnij podczas walki z Paina
Bushido Lore	Strenght+12, można używać zdolności z gałęzi Bushido	Kup u O aki w sklepie-chapter 5, ukradnij podczas walki z Rikku
Nature' a Lore	Strenght+12, można używać zdolności z gałęzi Instinct	Kup u O'aki w sklepie-chapter 5, ukradnij podczas walki z Baralaiem (Mushroom Rock Road)
Arcana Lore	Magic+12, można używać zdolności z gałęzi Arcana	Kup u O'aki w sklepie-chapter 5, ukradnij podczas walki z Nooj am
Black Lore	Magic+12, można używać zdolności z gałęzi Black Magic	Kup u O'aki w sklepie-chapter 5, po walce z Rikku
White Lore	Magic+12, można używać zdolności z gałęzi White Magic	Kup u O'aki w sklepie-chapter 5, ukradnij podczas walki z Gippalem
Sword Toma	Max Hp+10%, Speed+5, Turbo Swordplay	Sekretny loch na Mi'ihen Highroad, jedna ze skrzynek za ścianą, przekup gug a (oversoul)
Bushido Toma	Max Hp+10%, Speed+5, Turbo Bushido	Sekretny loch na Mi'ihen Highroad, jedna za skrzynek za ścianą, przekup Concharer (rare oversoul)
Nature' a Toma	Max Hp+10%, Speed+5, Turbo Instinct	Sekretny loch na Mi'ihen Highroad, jedna za skrzynek za ścianą, przekup Mushroom cloud (rare)
Arcana Toma	Max Hp+10%, Speed+5, Turbo Arcana, można rzucać Osmose	Sekretny loch na Mi'ihan Highroad, jedna za skrzynek za ścianą, przekup Elder Drake a (rare)
White Toma	Max Hp+10%, Speed+5 Turbo White Magic, można rzucać Osmose	Sekretny loch na Mi'ihan Highroad, jedna za skrzynek za ścianą, przekup Great Malboro (oversoul, rare)
Black Toma	Max Hp+10%, Speed+5, Turbo Black Magic, można rzucać Osmosa	Sekretny loch na Mi'ihen Highroad, jedna za skrzynak za ścianą, przekup Cntical Bug (rare)
Sprint Shoes	Speed+10, Można rzucić w walca Hasta, First Strika	Ukradnij Ixion'owi, skrzynka na Calm Lands, pokonaj Lacerta (rare)
Ap Egg	Luck+15, Tnple AP	Jak odblokujasz loch w stajniach chocobo to znajdziesz ten przedmiot w jednej za skrzynek
Cat's Bell	Max Hp+15%, HP Stroll	Skrzynka w Kilika Templa w pomieszczeniu za sava pointem, sekretny loch w stajniach chocobo-jedna za skrzynek
Wizard Braoslet	Max Mp+20%, MP Stroll	Kilika Templa, przed wejściem do świątyni pomieszczenia po prawej W środku w skrzynce jast ten przedmiot, takze w sekretnych lochu chocobo
Charm Bangle	No Ecounters, Luck+10	Ukradnij podczas walki z Baralaam w Bevalla (rara)
Lure Bracar	Mora Ecounters, Strenght+15	Po walce z Logosem na pustyni
Golden Hairpin	Magic+20, Half MP cost	Przekup Blue Elementala albo Great Haunt a
Soul of Thamasa	Magic+15, Magic Boostar	Po walca z Ixionam, Zrób misje z małpkami z Zanarkand
Ribbon	Ribbon (odporność na wszystkie negatywne statusy oprócz Death)	Bevelle-zabawa z platformami, zabij Angra Mainyu, przekup Ultima Weapon
Heady Perfume	Max Mp+20%, Magic+5, Defence&Magic Defence&Luck+10 Speed+2, Hp/Mp Stroll	Guadosalam Zrób masaz Le Blanc ala zakończ go sukcesem za drugim razem Pierwsza skrzynka kryje przedmiot
Shmooth Shaling	Defance&Magic Defence+30 Super Ribbon (jak Ribbon ale chroni tez przed Death), Auto Slow	Zdobądź ponad 150 punktów w grze gdzie Rikku uczy Yunę tańczyć.

Nazwa przedmiotu	Bonusy	Jak zdobyć
Bloodlust	Max Hp&Mp-40%, Strenght+60 Magic-50, Magic Defence-50, Kojo s Soul (Auto-berserk, Auto-Poison)	Bevelle underground, ruchoma konstrukcja
Wring	Max Hp-40%, Magic+80, Defence-20, Majo s Soul (Auto-Haste Auto-Poison, można używać umiejętności z gałęzi Black Magic czas ładowania czarów Black Magic jest skrócony o połowę)	Bevelle underground, ruchoma konstrukcja
Key to Success	Max Hp/Mp+100%, Luck+100 Double All (2xExp/Items/Ap/Gil), Knowledge ot Medicine/6 Elemants/Non-Elementals (jak umiejętności Chamist, Physicist, Elementalist z profesji Alchamist)	Mission Complete "Defending tha Cart" (Mconflow-chapter 1), "Macalania Woods Musician Members Saarch" (Macalania-chapter2), "Chocobo Catching" (Mi'ihan Highroad-chaptar2). Mission fallad (czyli niedokończona, niezrobiona, niaudana) „Stop the Ronsos" (Gagazet-chapter 3) Episode Complete w Guadosalam Skrzynka w Guadosalam w biurze Tobiego będzie zawarać ten przedmiot jaśli zrobiłaś i NIE ZROBIŁEŚ odpowiednich misji
Adamantita	Max HP +100%, Defense&Magic Defense +120, Speed -30 Auto-Shell, Auto-Protect	Nagroda za zdobycia ostatniego poziomu w Gunnar s Gauntlat. 2800 punktów
Force of Nature	Omnistrike (atak wszystkimi elemetami i absorbcja wszystkich elementów)	Ukończ dwa razy loch po fawej stronia Thundar Plains Pojawi się skrzynka, zabierz z niaj przedmiot.
Cat-Nip	SoS-???? Kiedy enargia postaci znajdzia się w momancie krytycznym (żółty kolor) kazda akcja postaci będzie zadawala lub leczyla za 9999 punktow	Pokonaj Dark Elamentel na 40 piętrze Via Infinito i zabierz przedmiot ze skrzynki
Iron Duke	Max Hp&Mp +100%, Attack+100 Defense+100, Magic +100 Magic Defense+100, Speed +100, Accuracy +100, Evasion +100, Luck +50	Pokonaj Tramę na setnym piętrze Via Infinito
Ragnarok	Spellspnng (umiajętności wymagająca many kosztują 0)	Udowodnij, ze Rikku jest winna zajść na Mi'ihan Highroada dostaniesz ten przedmiot w chapter 5
Enterprise	Break Hp Limit	Olaj "Defending tha Travelling Cart" w pierwszym chaptarza na Mconflow i zrob ta misję dopiero w chapterze drugim Podczas wpychania do windy muzykamów będziesz mógł wepchnąć tez Tobiego Wepchnij go jeko pierwszego a potem resztę bandy
Invisible	Break Damage Limit	W kazdym z chapterów kiedy to jest mozliwe oglądaj budowę bazy Youth League w Kilika W chapter 5 będziesz mógł popłynąć na wyspę gdzie jest baza, zabierz przedmiot za skrzynki

aby inni mieli łatwiejsze zadanie?
Hellfire to jedyny atak, którego powinieneś się bać zabiera każdej postaci około 400-500 punktów energii dlatego staraj się, aby zawsze dziewczyny były nieco silniejsze niż to minimum do przeżycia. Kiedy pokonasz Dark Ifrita obejrzyj scenkę w Fayth, a potem popatrz, jak świątynia wraca do normalności. Zadanie wykonane, Angel earrings w nagrodę. Ne Celsiusie obejrzyj scenkę, gdzie dowiesz się, że stwory wychodzą z Chambers of the Fayth, odkładnie czegoś takiego, jak wielka dziura w Bevelle. Najprawdopodobniej są połączone. W chwili później przyjdzie wołanie o pomoc z Temple of Djose.
Niestety nie wygląda na to, aby Machina Faction dawała sobie radę - musiało stać się coś złego. Nie leć póki co od Djose. Zanim to zrobisz, sprawdź, czy na pewno zrobiłeś wszystkie ważne rzeczy, aby mieć 100%. Po pierwsze idź na Moonflow porozmawiać dwukrotnie z Toblim, zrób misję z kwadretem na Moonflow. Następnie leć do Zanarkand i porozmawiaj z Isaaru. W Zanarkand nie pokazuje się więcej stworów, niż zwykle, głównym zmartwieniem stały się małpki. Wróć na statek i znajdź dobre miejsce do zdobywania AP. Będziesz potrzebował sporo, bo teraz dobrze by było zdobyć na tyle punktów, aby dwoma Dark Knightami nauczyć się umiejętności Black Sky. Będziesz tego potrzebował, jeśli chcesz bezstresowo przebrnąć przez walkę z Dark Yojimbo. Kiedy już będziesz gotów, ruszaj do Calm Lands i wybierz drugą opcję. W Cavern of the Stolen Fayth także pojawiły się stwory, co przeszkodziło wycieczkom ludzi. Musisz ich wyprowadzić ze środka, a ze każdy z nich lub inną grupę to może to sprawić problemy. Nie martw się, dasz radę. Na początek, zanim wejdziesz, zachowaj stan gry. Jak już będziesz w środku, to napotkasz niemal w każdej odnodze jakąś osobę. Można wszystkie 10 osób wyprowadzić za jednym zamachem, ale to nic dodatkowego nie daje, poza satysfakcją, że goni Cię niezły tłum. Niemniej jednak w moim opisie będzie biegł tłum, jeśli zastosujesz się od moich sugestii. Biegnij, aż do rozgałęzienia i zgarnij do ekipy gościa po lewej. Biegnij dalej prosto i na samym końcu zobaczysz kobietę, dołącz ją do drużyny i skręć w lewo. Cały czas podążaj prosto i w lewo, aż znajdziesz wnękę w lewej ścianie, tam jest koleś, którego trzeba wziąć jako trzeciego. Gdy dołączy od druzyny, wróć się i na skrzyżowaniu poprzednim zbadaj wnękę po prawej i weź goście za sobą. Idź teraz na sam początek, gdzie jest pierwsze rozgałęzienie i zgarnij osobę z korytarza po prawej (miń gościa, który biegł i odpoczywa w komnacie). Teraz jako osobę numer 6 możesz zabrać odpoczywającego kolesia, jak to zrobisz, to biegnij prosto i skręć w lewo, jak będzie taka możliwość. Na kolejnym rozgałęzieniu idź prosto i zabierz dwójkę z samego końca jaskini. Teraz możesz iść od ostatniej części jaskini, gdzie pobiegły dzieciaki, zabierz je i wracaj aż do miejsca, gdzie był skręt w lewo. Tym razem biegnij w prawo i weź ostatnią trójkę z pomieszczenia po prawej (nie zapominaj po drodze zbierać zawartości skrzynek!). Jak będziesz miał komplet, to możesz udać się od wyjście, tam niemal każdy coś Ci da w podzięce. Najważniejsze są Energy Core, dzięki nim będziesz mógł używać teleportu, który znajduje się w tym pomieszczeniu. Dostaniesz też Besaid Key, przyda się później. Kiedy wszyscy wyjdą na powierzchnię, a Tobie zostanie od uratowania dwójka, wyjdź i pogadaj z gościem po prawej, wpatrującym się w wejście od jaskini. Jak dostaniesz od niego Energy Core, wracaj i użyj teleportu, a potem użyj go jeszcze raz, aby dostać się w prawo. Weź ze skrzynki Lightning Gleam i pomóż gościowi się wydostać, za co dostaniesz ostatni Energy Core (możesz z gościem teleportować się do wyjścia, aby skrócić drogę). Wróć się do ostatniej komnaty i teleportuj się w lewo, zabierając ostatnią osobę i zawartość skrzynki. Zabierz go od wejścia i uwolnij, a w nagrodę dostaniesz podziękowanie. Za kerę musisz jeszcze skopać pośladki Dark Yojimbo, ale to nie będzie trudne, jeśli posłuchałeś mojej rady i nauczyłeś dwie panny Black Sky. Aby nie popełnić błędu, niech Dark Knightowe postacie dostaną Highroad, Winds Garment Grid (first strike), a trzecia postać niech będzie Thiefem, aby ukraść fajne akcesorium. Tutaj nie zależy Ci na dużej ilości HP, bo jeśli dostaniesz Zanmato, to i tak zredukują się one do 1 punktu, jak zresztą MP. Twój problem polega na zabiciu go, zanim odpali Zanmato, ale to jest do zrobienia. Wyekwipuj panny DK w akcesoria podnoszące maksymalnie Strenght (ale nie Bloodlust, potrzebujesz mieć kontrolę nad babką). Upewnij się, że każda z DK ma odść MP, aby odpalić 2xBlack Sky (kosztuje 80MP) i teleportuj się do wnętrza jaskini ze ścianą. Musisz uważać na ilość MP po ataku Kozuka, bo zatruwe on i zabiera MP. Oprócz tego wszystko jest niegroźne (pod warunkiem, że nie dożyje do Zanmato). Jak zabijesz Dark Yojimbo, misje zakończy się sukcesem, a Ty dostaniesz Recovery Bracer i Tetra Master Garment Grid.

Po szybkiej wizycie na statku wybierz się na Calm Lands po raz drugi, tym razem w okolice Travel Agency i koniecznie zobacz, jak Shinra zakłada Commsphere. Kiedy to zrobisz, udaj się od wnętrza Monster Areny, gdzie Clasko hoduje chocobosy. Shinra założy commsphera w środkowej odnodze po lewej, sprawdź to. Nakarm chocobosy, wyślij je w różne miejsca (więcej o tym w sidequestach na końcu), zachowaj stan gry i wróć się na statek. Po raz ostatni odwiedź Calm Lands i udaj się do Cavern of the Stolen Fayth po skrzynkę, którą widziałeś przed walką z Dark Yojimbo. Zabierz Star Bracer i leć do Bevelle. Na miejscu zobaczysz Gippala! Co on robi w świątyni? Czas się dowiedzieć, ruszaj jego tropem. Podejdź do windy i użyj jej, aby znaleźć się na górze. W końcu przejście jest otwarte, na zewnątrz porozmawiaj z gościem, a dostaniesz Electrocutioner, a od kolejnego Hypno crown. Przestaw windę po prawej i wracaj na dół. Zmień kierunek windy w pokoju po lewej i zjedź na dół. Jeśli chcesz zabrać skrzynki z dołu lochów, to użyj glifu na ścienie i windy na dole, a jeśli chcesz od razu iść do podziemi Bevelle - biegnij w lewo. W końcu zobaczysz Gippala koło save pointu. Biegnij za nim. Skrzynki przy łańcuchach wypełniły się przedmiotami, jeśli chcesz to bierz. Dostań się w miejsce walki z Dark Bahamutem i podsłuchaj rozmowy Baralaia, Nooja i Gippala o Vegnagunie. Okazuje się, że Vegnagun uciekł, bo wyczuł wrogie zamiary Nooja, który chciał go zniszczyć i wykorzystać dla własnych celów. Po chwili chłopaki zaczną wyciągać brudy z przeszłości, co doprowadzi od zaostrzenie sytuacji między nimi. Oprócz tego w Nooje coś wstąpi, co pierwotne pozostanie niezauważone przez resztę. Nooj został przez "coś" przejęty, to nie jego świadomość teraz jest w środku ciała. To samo "coś" postrzeliło Paine, Gippala i Baralaia 2 lata wcześniej na Mt. Ihen Highroad. Teraz postanowiło ujawnić swoją obecność, ale tylko na chwilę, bo później przenosi się do ciała Baralaia. Nieuniknioną śmierć Nooja przerywa krzyk Paine. Niestety niewiele to da, dziewczyny czeka walka z Malboro a Gippal i Nooj pobiegną za uciekającym Baralaiem. Podnieś Crimson Sphere 1 i wracaj na statek, obejrzeć zawartość nowo znalezionej sfery. Zachowaj stan gry, a następnie udaj się na Mount Gagazet, gdzie porozmawiaj z Kimahrim. Gerik zabrał młodych Ronso, aby na szczycie góry omówić plan ataku na Guado. Kimahri na nadzieję, za na szczycie Gerik przekona się, że to zły pomysł, a jeśli nie, to sam zamierza powstrzymać młodych Ronso. Nie można zostawić tego w rękach jednego Kimahriego, trzeba zainterweniować. Zanim odejdziesz, dostaniesz od Kimahriego Trainer Dressphera. Wybierz górną opcję i ruszaj na szczyt góry. Po drodze uważaj na walki z "wilkami", bo występując w stadach potrafią zabić albo całą drużynę (Killer Fang), albo przynajmniej jedną lub dwie osoby. Warto założyć Highroad, Winds Garment, Grid, aby zabić ich jak najwięcej, zanim się 'rozkręcą'. Uruchamiają teleportery, jakie spotkasz na swojej drodze, po wejściu na schody skręć w lewo i zachowaj stan gry przy save pointcie. Zmień profesję jednej panny na Gun Mage, a jedna niech będzie Lady Luck z wyuczonym Tantaliza, a trzecie to White Mage albo inny supporter magiczny. Wrzuć na ekipę Confususion, zabezpiecz się przed atakami (Protect) i czekaj, aż wrzucą na Ciebie Mighty Guerd. Potem możesz ich zabić lub okraść, jeśli chcesz (Mythril Bangle, Icy Gleam), a później dobić. Wysłuchaj tego, co mają powiedzenie Gerik i zabierz Wishbringer Garment Grid. Teraz, zanim polecisz do Djose, znajdź 6 kaktusów.
Więcej szczegółów na końcu opisu.



Kiedy to zrobisz, zachowaj stan gry i udaj się do Temple of Djose, gdzie czeka na Cieble kilka walk po drodze, ne sama górę świątyni. Po drodze zbieraj zawartość skrzynek, a później



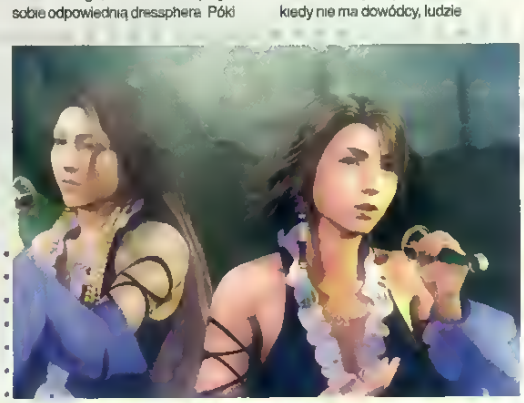
jak już wjedziesz windą na górę, przejdź od miejsca, gdzie są duże wyładowania elektryczne. Musisz wepchnąć właściwy obelisk na miejsce, aby odblokować drogę do góry. Niestety jest to czysta losówka, musisz trafić na odpowiedni. Walki nie są trudne z "Hauntami" radzi sobie doskonale Dices Lady Luck albo Darkness Dark Knighta (który radzi sobie dobrze ze wszystkim, heh). Do walki z Ixionem przygotuj się dobrze, bo jest zmutowany z maszyną AI Bhed. Przydatne będzie Mighty Guard, jeśli nauczyłeś się go na Gagazet, jeśli nie - zostań przy Protect/Shell, Dark Knight, niech odpala Darknessy, a Lady Luck rzuca kostkami. W ten sposób nie ryzykujesz, że Ixion uniknie Twoich ciosów, a egility to on ma dość wysokie. Ukradnij mu sprint Shoes, dość dobre akcesorium, którego zapewne jeszcze nie posiadasz. Uważaj na Aerospark, atak, który potrafi zabrać ponad 1000 punktów energii. Natychmiast lecz się po tym. Podnieś sobie szczęście Felicity, będzie mniejsza szansa, że jego ataki fizyczne będą Cię trafiać. Thor's Hammer może być zminimalizowany, jeśli rzucisz Shell. Po walce dostaniesz Soul of Thamasa i Unwavenng Guard Garment Grid. Zastanawienie się nad tym, co jest na dole, przerwie eksplozja, kiedy to Dark Ixion uruchomi system autodestrukcji. Niestety mnie każdy zdoła się odsunąć na czas.
Zawieszona w pustce Yuna usłyszy czyjś głos. W chwilę później będziesz mógł zobaczyć filmik pokazujący Yunę i Shuyina, który myśli ze rozmawia z Lenne. Dowiesz się, dlaczego chce zniszczyć Spirę. Jego piękne słówka omamia Yunę, która już sama nie wie, co jest grane. NA szczęście pojawia się Nooj, a Yuna widzi, że to wszystko dzieje się w jej głowie, to tylko był Baralai opanowany przez Shuyina. Po chwili Baralai i Nooj podążą przez ognisty portal za Baralaiem, ale przed tym dostaniesz dwie Crimson Sphera z przykazaniem, aby oddać je Paine. Niestety po chwili Yuna zostanie sama w ciemnym "czymś". Poblegaj chwilę, a później, jak Yuna wypowie słowa "I'm all alone" i krzyknie, naciskaj X, eź nie usłyszysz czterech gwizdnięć i nie zobaczysz znajomej sylwetki. Wyjdz po schodach na górę i zachowaj stan gry, kiedy odnajdziesz się w podziemiach Bevelle.

"Spira pogrążona w chaosie. Kawałki układanki zaczynają tworzyć całość"

Na pokładzie Celsiusa czeka Cię przywitanie całej ekipy. Wrzucali nawet commsphere do dziury, ale to nie pomogło. Po chwili Yuna opowie co się wydarzyło na dole. Shinra ma gotową odpowiedź, Shuyin widział Lenne dlatego, że Yuna miała przy sobie odpowiednią dressphera. Póki co schodzi to jednak na dalszy plan, trzeba zająć się sprawami na powierzchni. Idz się przespać do Cabin, a potem wjedź windą na Deck i porozmawiaj z Paine. Dowiesz się w końcu, co łączy Paine z trójką Baralai, Gippal i Nooj. Oni byli kandydatami od elitarnej jednostki do zadań specjalnych "The Crimson Squed", ona ich kamerzystką. Kandydatów było wielu, najlepsi mieli być oddelegowani od dowodzenia jednostkami Crusaders na całej Spirze. Zanim jednak ten plan wszedł w życie, podczas egzaminu cos się stało, ludzie zaczęli się zabijać nawzajem. Paine zaczęła gromadzić informacje na wieś ną rękę, ale wciąż brakowało jej odpowiedzi. Dlatego została łowcą sfer. W chwilę później pojawi się Rikku i zapsuje nastrój, niestety to wszystko, czego póki co się dowiesz. Jedyne, co jeszcze Paine powie to to, aby skupić się na teraźniejszości, a zapomnieć o przeszłości. Czy oznacza to obejście z Gullwings? Czas pokaże. Wejdź na mostek, tam dyskusja o odejściu. Paina ze składu jest ciągnięta przez Rikku. Tu wyjaśnię, że Paine doskonale się bawi w tym składzie i póki co na razie nie myśli o odejściu. Nie wiadomo jednak, co z Yuną, czy ona postanowi podjąć dramatyczną decyzję czy nie. Porozmawiaj z Shinra i wybierz opcję Commsphere Network. Sprawdź sferę w Besaid i



porozmawiaj z Wakką. Aby to zrobić, obróć sferę w prawo. Jeśli chodzi o stwory, to po zniknięciu Dark Valefora, sytuacja wróciła od normy, jedynie stworzenia poza wioską stanowią jakieś zagrożenie, ale nic ponad to, co się działo wcześniej. Następną sferę, którą zobacz jest Kilika. Stera się poruszał. Po chwili zauważysz, że to Dona niesie sferę do swojego domu. Porozmawiaj z nią. Od kiedy Nooj zniknął, ludzie warują, nikt nie wie co zrobić. Proponowali nawet Donie objęcie stanowiska dowódcy, ale oficjalnie nie przyjęła tego zobowiązanie. Dopóki Nooj nie wróci, sprawy nie będą ułożone jak należy, chyba, że ktoś inny się tym zajmie. Mushroom Rock to kolejne sfera warta uwagi. Yaibel powie, że w Bevelle podobno coś się dzieje. Aby uprzedzić atak Yevonitów na Youth League, planują oni uderzyć z zaskoczenie jako pierwsi. Jak widać, kiedy nie ma dowódcy, ludzie



zaczynają myśleć głupio na własną rękę, a co za tym idzie podejmują pochopne decyzje. To nie wróży nic dobrego. Dla kompletu sprawdź co ciekawego się dzieje w Bevelle. Poczekaj aż Maroda się pojawi. Jak widać, organizacja w Bevelle też cierpi, kiedy zabrakło Praetora, Baralaia. Członkowie Youth League mogą się prześlizgiwać niezauważeni, jeśli tylko uważają. Niestety tym razem Maroda szybko zostanie odkryty i pozegna się w przyśpieszonym tempie. Porozmawiaj z Buddym. Jak widać, wszyscy dochodzą do podobnych wniosków: chaos na Spirze po zaginięciu wszystkich trzech liderów frakcji oznacza, póki co, napięte stosunki pomiędzy grupami Yevona i Ligi. Jeszcze trochę i faktycznie zaczną sobie skakać do gardeł. Na taką okazję tylko czeka Shuyin, aby użyć Vegnaguna w najbardziej odpowiednim momencie. Ludzie są przestraszeni, a przestraszeni ludzie wolą robić głupoty, niż myśleć racjonalnie. Trzeba ich jakoś uspokoić, spowodować aby ochłonęli. Do tego dochodzi sprawa wyczuwanie przez Vegnaguna wrogości względem jego "osoby". Sytuacja wydaje się być beznadziejna, nie można zniszczyć Vegnaguna nie uprzedzając go o tym. Trzeba najpierw zjednoczyć ludzi, aby sytuacja nie powierzchni nie była beznadziejna. Ekipe wpada na pomysł, aby Yuna zaśpiewała jakąś pokrzepiającą pieśń. Shinra zajmie się nagłośnieniem i wizją, ściągnie się Tobliego i powinno zadziałać. Pogadaj z Paine, wspomni ona o Hymn of Feyth dwa lata wcześniej, kiedy cała Spira nucila go wraz z Yuną w najbardziej krytycznej chwili. Taka piosenka podniosła na duchu Paine, a co dopiero reszte Spiry. Po rozmowie z Palna obejrzyj sfery, które dostaliście od Nooja i Gippala (Crimson Sphere 2 i 3). Zachowaj stan gry. Przygotuj się teraz na "bigbrodera", czyli na długie posiedzenie z Commspheres. Musisz robić wszystko w podanej kolejności i nie mozesz przerwać żadnej scenki dopóki nie zobaczysz wszystkiego, co się tam pojawi. Dopiero wtedy mozesz obejrzeć następną. Jeśli coś zawalisz, to musisz załadować save a i oglądać wszystko od nowa.

Besaid

-Dwójka dzieciaków bawi się w chowanego. Oglądaj, aż jedno z dzieci schowa się koło świątyni po lewej za murkiem. Drugi będzie biegał, ale go nie znajdziesz.
-Skup widok na psie, po jakimś czasie przyjdzie i zaszczeka. Jak odejdzie i siądzie mozesz wyłączyć
-Porozmawiaj z Wakką, obróć kamerą w prawo, aby to zrobić, a potem trzymaj go w środku. Wyłącz się, kiedy odbiegnie w lewo, poza zasięg kamery
-Trening blitzballa, pogadaj z zawodnikiem po prawej.
-Trening blitzballa, zrób zbliżenie na lewo na bramkarza (kościsty, który stoi i nic nie robi). Po chwili oberwie piłką w brzuch i sprawca ucieknie do namiotu
-Trening blitzballa, obróć kamerę w lewo i zaczekaj, aż przyjdzie Beclem i opieprzy chłopaków. Jak zaczną robić skłony wyłącz się.
-Trening blitzballa, każdy ćwiczy strzał z przewrotki. Skup się na piłce, aż nie trafi w commsphere.

Kilika Tampla

-Obróc kamerę w prawo i przybliż zoom do wejścia. Po jakimś czasie wyjdzie Barthello. Trzymaj kamerę skupioną na jego twarzy ;)
Trzymaj tak, aż nie wykona uktonu, a wtedy porozmawiaj z nim. Dowiesz się, że sprawy w świątyni są mocno zamieszane, bez lidera nie ma kto kierować wszystkimi sprawami. Tą scenkę musisz zobaczyć i musisz porozmawiać z Barthello, aż nie zniszczy kamery siłą swojego głosu
-Ciemny ekran, zepsuta kamera (i tak musisz to zobaczyć, aby Shinra powiedział, że kamera jest zepsuta)

Kilika Port

-Skup obraz kamery na prawej dolnej części ekranu i zrób zbliżenie. Done w rozmowie powie o Lyan i Ayde, dwójce młodych Ronso. Yuna napomknie o Barthello. Wyłącz się, kiedy cisza się będzie dłużyć (ta scenka ma miejsce tylko wtedy kiedy wysłałeś młodych Ronso z Thunder Plains do Kilika)
-Dona niesie commsphere po wiosce opowiadając o sytuacji na dole. Obejrzysz, jak dzieciaki wypuszczają balony do swoich krewnych znajdujących się w świątyni.
-Zrób zbliżenie na Donę podczas snu. Kiedy po kilku słowach zamilknie, poczekaj jeszcze trochę, aby się upewnić, ze nic nie powie i wyjdź
-Wnętrze chaty Dony jest puste. Wyłącz się po chwili
-Znów miasto, porozglądaj się po okolicy

Luca

-Shelinda przeprowadza wywiad z kobietą, na temat sytuacji na Spirze. Kobieta uważa, ze w końcu powinni znaleźć się dowodcy i wziąć wszystko w swoje ręce. Obraz się ściemni i po chwili zniknie połączenie
-Teraz była kapłanka rozmawia z gościem, który sądzi, ze najlepiej jakby Youth League i New Yevon kłócili się gdzieś, gdzie nie będą przeszkadzać zwykłym ludziom
-Wywiad w porcie z gościem, co wygląda jak Paul Phoenix na emeryturze.
-Widok na balony, szybka utrata połączenia

Mushroom Rock Road

-Skup obraz na twarzy strażnika po lewej, powie abyś się nie gapił, bo powinien się skoncentrować. Jak zamilknie na dłuższą chwilę - wyjdź
-Jak zoomniesz na twarz gościa, to zacznie mówić, jak to wojna jest doskonałą okazją, aby takie popychadło jak on wybił się ponad przeciętność. Jak się zamknie, wyłącz widzę
-Kolejna wizyta, zrób to samo co poprzednio. Szybka uwaga i to tyle. Jeśli nie powie nic więcej (a nie powie, trust me), możesz wyłączyć się
-Zgadnij co? Strażnik zacznie się chwalić jak to doskonale idą im przygotowania do walki
-Nie inaczej, tym razem strażnik wspomni w monologu o Lucil. Youth League są prawie gotowi do walki
-Tja. Skup uwagę na strażniku, poczekaj, strażnik sobie usiadł. To tyle z "interesujących" rzeczy.

Temple of Djose

-Podejdzie gościu i zacznie coś marudzić po "rosyjsku". Z całej rozmowy zrozumiałem Al Bhed i Gippal. Wyrąbczeście... (Niestety ilość Primlerów, jakie się do tego momentu dostaje, nie pozwala na zrozumienie większej ilości rzeczy). Dostaniesz Al Bhed Primer
-Wejdzie człowiek i zacznie mówić coś o Fiend, Bikanel i Vegnagun (a mówiła mama, ucz się języków obcych)
-Zobaczysz jak Lyan i Ayde opuszczają świątynię (tylko jeśli wyślesz ich do Temple of Djose z Thunder Plains)
-Znajomy "Rosjanin" powie mnóstwo dziwnych rzeczy, ale zrozumiesz słowo Feyth!
-Przeciągnij kamerę w prawo i posłuchaj rozmowy Al Bhedowców o Bikanel.
-Kobieta chodzi i cos mowi do siebie o haśle. Niestety nic nie wiesz. Cała szczęście powoli zaczynasz rozumieć ten język (kolejny Primer do kolekcji)
-Te sama kobieta podchodzi do commsphere i zaczyna cos mówić. To co zrozumiałem brzmi niepokojąco. Chcą użyć commsfery na części do jakiejś maszyny. Nieee

Moonflow

-Coś tu cicho i pusto. Hypello zapytany gdzie jest Tobli nic nie wie. Poczekaj, aż sobie pójdzie, a potem wyłącz się.
-Hypello ćwiczy grę na instrumencie leśnego duszka. Po chwili pojawiają się dwaj Inni i zaczynają tańczyć. Wyłącz to, chyba, że chcesz sobie oczy wypalić
-Trzech Hypello rozmawia między sobą. Wyłącz się po chwili

Guadosalam

-Poczekaj, aż drzwi się otworzą i pogadaj z Ormirem o Le Blanc. Nie ma jej w domu, poleciała szukać Nooja. Wyłącz się jak Ormi zniknie za drzwiami
-Strażnicy rozmawiają po cichu ze sobą, potem podchodzi Hypello. Jak odejdzie, to wyłącz się
-Strażnicy znów gadają, tym razem głośno o Le Blanc i co się stanie, jak ona i Logos odejdą. Ormi Syndicate? Wtedy strażnicy odejdą
-A ci znów gadają, teraz o swojej przyszłości, co by się stało, jakby rozpadł się syndykat. Dowiesz się także, ze do domu za bardzo nie mogą wrócić, bo jeden to były mieszkaniec Home, która zostało zniszczone przez Cida w FFX, aby nie wpaść w ręce Guado, a drugi to uciekinier z Crusaders, rzekomo zginął bohaterską śmiercią podczas walki z Sinem. Tylko Le Blanc przyjęła ich, kiedy świat ich odrzucił. Dlatego nie narzekają na dowódcę
-Pojawia się Ormi i popisuje się przed kamerą, strofuje strażnika po lewej i wchodzi do środka
-Do kwatery syndykatu wbiega jakaś kobieta w barwach gangu (aby tą scenę zobaczyć i poprzednią trzeba kilka razy oglądać scenę z Hypello, bo niektóre scenki pokazują się losowo)



Thunder Plains

-Po prawej stronie biega chocobos. Shinra mowi, ze moze go złapac przy pomocy Chocoportera. Chocoportation successful! Mozesz się wyłączyć
-Zza wieży wybiegnie kolejny chocobos. Po chwili zniknie (jeśli wycentrujesz na nim obraz). Obraz zacznie zanikać, cos się stalo z chocoporterem
-Niewiele widać, chyba przeładowanie energetyczne

Macalania Woods Entrance

-Poczekaj, aż pojawią się leśni muzykanci. Dowiesz się od nich, że Feyth zawładnęła zła siła. Dlatego Dark Aeony atakują ze świątyń. Nic nie jest całkowicie odporne na siły zniszczenie. Kiedy zniknął zniknął i Ty

Macalania Travel Agency

-Poczekaj, aż O'aka wyjdzie ze sklepu i zapytaj go o interesy. Nie idą najlepiej, ale O'aka jest twardy, a nie miętki i się nie poddaje. Zniknął kiedy wejdzie do Travel Agency.
-O'aka wyjdzie po jakimś czasie i ponarzeka sobie na brak klientów. Kiedy zamknie drzwi, wyłącz się.
-Posłuchaj, jak O'aka wspomina o kimś, kto odszedł w sinią dal rok temu.
-Tym razem nasz dzielny kupiec trenuje przywitanie klientów.
-A teraz coś w tym stylu ale w Al Bhed.
-Pojawia się Wantz, zaginiony brat O'aki który opuścił dom rok temu. Zastanawia się, czy brat będzie zły, kiedy pojawi się po tak długiej nieobecności.
-Atak kryształowego pancernika na ściany agencji. Smieszny widok
-Tym razem Flan zainteresował się commsphere. Dobrze, ze jej nie zniszczył. Scenki powtarzają się, mozesz opuścić to miejsce.

Bikanel Excavation Camp

-Podejdzie Nhadala po dłuższej chwili. Potwierdzą się plotki o stworzu pokazującym się co jakiś czas na pustyni. Yuna "zgodzi się" pomóc w wolnej chwili, co ekomentuje Shinra.
-Kolejny dzień wykopalisk

Bikanel Cactuar Natlan

-Przysłuchaj się monologowi Mameli, a potem dowiesz się, słusznie zresztą, za nic nie zrozumiesz, dopóki nie będzie Benzo, który robi za tłumacza. Zostań jeszcze chwilę, kaktus jest baaaardzo rozmowny. Jak Ci się znudzi, to opuść to miejsce

Bevelle

-Szybka piłka, strzały w commsphere załatwiają ją na dobre. Niezły komentarz Shinry

Calm Lands Travel Agency

-Sena wizytuje ojca i syna. Za pierwszym razem nic się nie dzieje.
-Druga wizyta, wycentruj obraz na chłopaku, a potem na ojcu. Zauważysz, ze zaczęły przychodzić dziewczyny i pytają o coś ojca. Jak widać kampania małżeńska przynosi skutki!
-Trzecia wizyta, chłopak jest gdzieś z tyłu po prawej. Wycentruj na nim obraz i poczekaj, aż podejdzie do niego ojciec i zacznie z nim rozmawiać. Jak wróci na swoje stałe miejsce, mozesz się wyłączyć
-Czwarta wizyta, wycentruj obraz na ojcu. Po chwili, kiedy już dostatecznie blisko zoomnoleś na tatę, on wybiegnie ze swojego miejsca gdzies na tyły agencji, zepchnie skrzynkę i weźmie jej zawartość, a później zapcha skrzynkę z powrotem do góry. Kiedy wróci na stałe miejsce, wyłącz się
-Piąta wizyta, dziki pies zje sferę. Ugh!

Calm Lands (wnętrze jaskini Clasko)

-Wycentruj obraz na chocobo. Po chwili przybiegnie Clasko i zacznie drapać po szyi chocobosa. Nie przestaje, choć mijają dwie minuty, moza damy za wygraną?
-Clasko przyjdzie do chocobosa, a Yuna zapyta go o sprawy na fermie i uprzedzi, ze nie za szybko znów się zobaczą.
-Nie ma chocobosa! Za chwilę Clasko go przyprowadzi i przypomni, ze niełądnie jest uciekać
-Clasko odpoczywa, ale żądny drapanie chocobo nie daje za wygraną. Clasko go olewa.
-Chocobo jest drapany przez wiadomo kogo

Mount Gagazet Mountain Gate

-Kimahri zostaje zaproszony przez Yune na koncert razem z całym plemieniem, ale nie moze się wybrać, ma tutaj swoje obowiązki, jako Starszy Plemienia. Pocieszą jednak Yunę, że i tak usłyszy pieśń, bo Yuna spiewa z serca, więc sercem ją poczuje. Wyłącz się dopiero, jak Kimahri odejdzie w prawo i stanie plecami
-Kobieta Kimahriego robi mu masaz plecow

Mount Gagazet Hot Springs

-Ronso siedzi i bierze kąpiel. Po pewnym czasie wspomina, że złość chyba spłynęła podczas kąpieli
-Zjedz z kamerą w prawą krawędź źródła. Po chwili pojawi się tam kaktusik. Yuna niestety nie zachowa ciszy, tak jest tym faktem zdziwiona, a kaktus, no cóż, płochliwe jest to stworzenie
-Teraz wiadomo, gdzie się podział Tobli. Raczy się gorącą kąpielą razem z dwiema kobietami. No tak, widać sporo na tym koncercie jednak zarobił. Kiedy dziewczyny zaczną się śmiać, Tobli się przewraca, a potem wybiega. Jak zniknie i on i kobiety wyłącz sferę
-W wodzie zobaczysz kilka niebieskich punktów z żółtymi oczami. Wygląda dość znajomo. Tak, to stado Hypello bierze kąpiel. Po chwili wyjdą, a wtedy mozesz opuścic to miejsce
-Tego się nie spodziewałeś. Shoopufy w źródle. Nie pytaj mnie jak, moze Shinra wynalazł "Shoopufporter"? Jeśli nawet to się nie chwalił
-Jakiś koleś, ne oko z Klika, pływa sobie zabką w źródle. Po komentarzu Yuny i chwili ciszy, bo gość pływania nie przerywa, mozesz opuścić to miejsce
-Hypello i Buddy. Pierwszy masuje drugiego
-W źródle natchnienia szuka O'aka. Wymyślił kilka wersji "Welcome to O'aka s'. Niestety nic rewelacyjnego. Po komentarzu Shinry mozesz wyłączyć podgląd
-Wantz, brat O'eki podgląda kobiety. Jeśli spadnie i usłyszysz jego krzyk, możesz w chwilę później wyłączyć nadajnik
-Passe, Maroda, Isaaru, Tomo i Hara są razem w źródle lub obok niego. Luźna konwersacja kończąca się wyładowaniami elektryczności gdzieś poza ekranem. Wyjdź po tym, jak Passe wejdzie do źródła i chłopaki zamachają do sfery
-Elma kąpie się w gorącej wodzie, a Lucil pyta, czy wie coś na temat Clasko. Elma odpowiada że pewnie zajmuje się gdzies swoimi chocobosami. Później Lucil odchodzi, a Elma dalej się kąpie
-Maechen przyszedł nad wodę. Zaczyna monolog o wspaniałości góry. Zauważa małpkę. Pyta, czy małpka chce posłuchać. Małpka ucieka, ... My też.
-Chocobo się pluska, a Clasko mówi do niego. Później chocobo ucieka, kiedy Clasko wspomina, że może uda mu się przejść przez życie nie robiąc nic
-Rin, Nhadala oraz Cid rozmawiają o planach na przyszłość. Cid chce zbudować nowe Home, Nhadala twierdzi, ze to bez sensu, tak samo jak. In. Ludzie są zbyt zajęci szukaniem swojego miejsca na świecie, a Al Bhed nie są już wyrzutkami, nie potrzebne im nowe Home. In zaoszczędzone pieniądze chce wydać na zbudowanie domu dla siebie, a nie dla wszystkich. Kiedy Cid zacznie pływać, mozesz wyjść
-Dona narzeka na samotność. Później jeszcze trochę popływa, a jak sobie pójdzie - wyjdź

Mi'ihen Highroad

-Porozmawiaj z Rinem i pomóż mu w śledztwie dotyczącym dziwnych wypadków na drodze.

Aby odsłonić kulisy zbrodni, dostaniesz do dyspozycji kilka dodatkowych Commspheres, rozmieszczonych na całej drodze. Rina w ważnych momentach należy przywołać klawiszem O. Zmieniaj kamery w podanej kolejności a z pewnością złapiesz winnego.

-Ruins (3). Zaczekaj, aż robot wyjdzie zza ruin, a jak się zatrzyma na drodze, przywołaj Rina. Znajdzie on odciski stóp na metalicznej powierzchni pokrywy robota.

-Newroad (4). Zrób zoom na trójkę rozmawiającą przy moście, a później przywołaj Rina. Znajdzie on ślady, jakby coś spadło z tego miejsca.

-Travel Agency, Front (1). Obejrzyj jak Chocobo Eater goni mewę. Zawołaj Rina. Zazwyczaj tego typu stwory nie zmieniają diety. Ciekawe, co go do tego skłoniło.

-Newroad (4). Zaczekaj, aż Chocobo Eater będzie gonił hovera i wtedy przywołaj Rina.

-Hover Crash Site (5). Kiedy roboty zatrzymają się, zawołaj Rina. Znaleziono rannego człowieka z kraksy hovera.

-Travel Agency, Front (1). Przekręć kamerę w lewo i przywołaj Rina. Dowiedzi się ciekawych rzeczy do gościa z kraksy.

-Travel Agency, Back(2). Zaczekaj, aż koleś na dachu zacznie uderzać w niego młotkiem a wtedy przywołaj Rina. To zamyka dochodzenie W Story Level 5 zgłosisz się tutaj, aby odebrać nagrodę.

Jak zamkniesz dochodzenie, udaj się na Moonflow. Musisz porozmawiać z Toblim, ale najpierw musisz go znaleźć. Okazuje się, że nie jesteś jedyną osobą, która ma jakiś "interes" do Tobliego. Kilku podejrzanie wyglądających gości też ma ochotę się z nim spotkać. Lepiej, abyś zrobił to szybciej niż oni, nie wyglądają na amatorów. Blegnij prostą drogą do Moonflow. Przejdź koło wozu, gdzie stoją Hypello i popytaj o Tobliego. Nikt go nie widział. Dziwne... Idź w lewo, tam stoją jacyś ludzie, blokując przejście dalej, do miejsca, gdzie stoi shoopuf. Wracajmy, tutaj Tobliego nie było. Wróć się aż na drogę i biegnij w kierunku, z którego przyszedłeś. Podejdź do stojącego Al Bhed, a Tobli wynurzy się z krzaków i pobiegnie na tyle szybko, aby gość go nie dogonił. Ruszaj w pościg. Po chwili okaże się, że i tak nie dogonisz Tobliego, choćbyś chciał, zabrał on hovera Al Bhed i teraz jest nie do doścignięcia. Mimo wszystko biegnij na Moonflow i obejrzyj co się stało. Kraksa hovera z wozem Tobliego, ot co się stało. Blegnij w lewo i popytaj o Tobliego na stacji. Przekroczył Moonflow na drugą stronę używając shoopufa. Jedyne co pozostaje to podążyć za nim. Zrób najpierw, póki masz okazję, misję z kwadratem, a potem ruszaj dalej. Ekipa ściągaczy długów także nie daje za wygraną. Goń Tobliego! Nikt nie przewidział, że Tobli schował shoopufa w pobliski borówkach. Kolekcjonerzy długów dają za wygraną, teraz, nie spieszą się, można dopaść Tobliego, znaczy się - porozmawiać z nim. Nie jest daleko, widać też musiał odpocząć po takiej ucieczce. Rozmowa z Toblim zaowocuje zachwytem małego człowieczka. Tak się zapali do pomysłu, że sam zaproponuje promocję przy pomocy armii Hypello. Thunder Plains to doskonałe miejsce, aby zgromadzić wielkie tłumy słuchaczy. Mission complete, w nagrodę dostaniesz Black Tabard Garment Grid. Obejrzyj akcję desantu Hypello ze statku, są nieustraszeni. Shinra pracuje nad wielkim wynalazkiem, który ma pomóc każdemu na Spirze zobaczyć koncert. Idź zachować stan gry, a później udaj się do Cabin i porozmawiaj z Rikku. Aby zdobyć akcesorium Shmooth Shaling, musisz bardzo szybko naciskać klawisze, które pokażą się po stronie Rikku. Na swoją stronę nie zwracaj uwagi, po prostu naciskaj najszybciej jak potrafisz klawisze, jakie pojawią się w kółeczku po stronie Rikku. Akcesorium powinno być Twoje. Jeśli nie, zresetuj i powtórz operację, aż nie zdobędziesz przedmiotu. Obejrzyj scenkę, gdzie Rikku pyta, co Yuna będzie śpiewać. Yuna zanuci jakąś melodię i dojdzie do wniosku, że to będzie najlepsze. Yuna czuje, że to piosenka Lenna i wie, że będzie doskonała w tej sytuacji. Przebierz się i zachowaj stan gry. Zanim pójdziesz na Thunder Plains, czeka Cię druga edycja "bigbrodera". Przygotuj się na długi wieczór przez commsphera Network.

Besaid

-Przesuń obraz w prawo i porozmawiaj z Beciemem. Dowiesz się, że dostał rozkaz opuszczenia Besaid i udania się do sztabu na Mushroom Rock. Żal mu pozostawiać Besaid w rękach takich obiboków, jak druzyna blitzballa. Na komentarz Yuny, że jest to jeszcze Wakka odpowie, że to małe zadośćuczynienie. Z opowieści jego brata wynikało, że Wakka jest najlepszą osobą na całej Spirze a w rzeczywistości Beciem się rozczarował. Zaowocowało to tym, że nie ma on ochoty rozmawiać z Wakką o wspomnieniach dotyczących jego brata.

-Poczekaj, aż Lulu wyjdzie z chaty i porozmawiaj z nią. Lu śmieje się, że Yune robi coś tak fajnego wiedząc, że Lulu nie może opuścić wioski w tym momencie. Lulu zauważa, że Yuna nie zmienia się ani dorobinę, choć bardzo chciała. Odpowiedzią Yuny jest hasło, że zmęczyło ją już petrzenie jak wszystko wokół samo się dzieje. Była czarownica powie ze najlepiej niektóre sprawy niech się toczą swoim własnym torem a nie należy wymuszać zmiany na siłę. Generalnie w ten sposób zazwyczaj wszystko się układa lepiej. Później przybiegnie Wakka i włączy się do babskiej rozmowy. Zaraz potem Lu pójdzie do świątyni a Wakka pobiegnie do namiotu drużyny blitza.

-Porozmawiaj z drużyną blitza. Nie będą na koncercie, bo ktoś musi się zająć sprawami wioski, kiedy Wakka jest zajęty przygotowywaniem się do roli ojca. Całe szczęście zobaczą koncert przez commsphere.

-Wywiad z Wakką na temat ojcostwa.

-Kolejny wywiad, dotyczący tym razem płci dziecka. Wakka nie kwapi się do odpowiedzi na to pytanie aż w końcu przyznaje że chciałby, aby to był chłopak.

-Wakka łazi po okolicy nie wiedząc, co ze sobą zrobić. Daj mu trzy okrążenia i wyjdź.

Kilika Port

-Dona siedzi na krześle i ćwiczy przeprosiny (notebene bardzo poetyckie), ale później stwierdza, że to nie jest jej normalne zachowanie. Po chwili wchodzi Hypello i zostaje sterroryzowany przez Donę, że nic nie widział.

-Tym razem Dona ćwiczy ochrzanienie Barthella. To jej wychodzi dużo sprawniej i stwierdza, że to jest to.

Komentarz Shinry jest powalający.

-Sfera jest gdzieś niesiona, po chwili Dona przywiązuje ją do balona, który teoretycznie powinien zanieść ją do świątyni.

-Przesuń obraz w lewo i porozmawiaj z Barthello. Opowie Ci, że dostał balony do Dony (bez skojarzeń), ale sam nie może żadnego wysłać, bo za każdym razem, jak nadmuchuje, to przesadza i balon pęka. Później krzyknie powodując zniszczenie kolejnej sfery.

Luca

-Najazd na skwer Luca od góry, to sfera, która będzie dopowiedziana za transmisje obrazu podczas koncertu.

-Biegi druzyny Luca Goers po schodach prowadzących na Mi'ihen Highroad. Przez chwilę przewija się Logos i wskakuje do gory na schody. Niezły skok.

-Luca Goers biegają dookoła rzeźby na skwerku.

-Grupa Hypello promuje koncert na rozejściu do Sphere theater i stadionu blitzballa.

-Brak sygnału, widać tylko zarysy skwerku. Oprócz pierwszego kolejne sceny mogą następować losowo po sobie, albo będą się powtarzać. Oglądnij wszystkie.

Mushroom Rock Road

-Porozmawiaj z Lucil o sytuacji w kwaterze głównej. Nie zamierzają oni walczyć z Yevonitami, ale nastroje robią się coraz poważniejsze. Lucil sama nie wie, jak długo jeszcze utrzyma wszystko pod kontrolą. Byle do koncertu...

-Kolejna rozmowa, tym razem z Yaibalem. Ude Ci się go namówić, aby zjawił się wraz z oddziałem na koncercie. Musi wymyślić tylko jakąś wymówkę...

-Oto i wymówka, musisz chwilę poczekać, aż Yaibal Squad się pojawi. Heh, niezłe, naprawdę niezłe.

-Skup się na ulubionym strazniku. Dowiesz się, że coraz więcej oddziałów wyrusza na Thunder Plains na koncert. Co się stanie, jeśli w tym momencie New Yevon udarzy?

-Straznik zastanawia się, czy nie olać wszystkiego i nie iść na koncert.

-Nie ma strażnika, po chwili po prawej pojawia się Hypello.

-Skręć kamerą na chwilę w lewo, a później obserwuj Lucil, jak wyjdzie po prawej stronie. Odprowadź ją wzrokiem do niemiotu dowodzenia.

Moonflow

-Skręć kamerę w lewo, aby zobaczyć sprzeczkę Elmy z Hypello. Dokładnie, jak dwa lata temu, nie chcą się zgodzić na przewiezienie chocobosa na shoopufie. Na propozycję przetransportowania Elmy i chocobosa Celsiusem Elma mówi, że nie ma potrzeby się o nią martwić, da sobie radę. Jeśli będzie trzeba, to przypłynie na koncert.

-Z lewej strony przyjdzie Hypello i wspomni, że promocja koncertu cały czas trwa. W chwilę później z przeciwnej strony przejdzie ehoopuf, co spowoduje stłuczenie sfery.

Guadosalam

-Porozmawiaj z Ormim na temat wydarzeń dwa lata temu, kiedy wszyscy śpiewali Hymn of Fayth. Ormi chce, aby teraz także był taki magiczny moment, jak wtedy. Yuna obiecuje go nie zawieść.

-Hypello stara się namówić kobietę z syndykatu na koncert. Chętnie by poszła, gdyby nie to, że każdy teraz stara się znaleźć Le Blanc. Każdy martwi się o jej bezpieczeństwo!

-Kobieta z syndykatu mówi, za Le Blanc może zjawi się na koncercie, w końcu bardzo lubi takie widowiska. Na to druga odpowiada, ale tylko jak sama jest w nich gwiazdą.

-Znów dwie babki z syndykatu rozmawiają o Le Blanc i koncercie. Pada propozycja przechwycenie koncertu na co druga dopowiada, "nie, dziękuję". Wszystkie akcje, jakie ostatnio przeprowadziliśmy, kończyły się odarciem z ubrań. Shinra źle zrozumie ten dielog, heh.

-Tym razem kobieta z syndykaty komentuje klasę Yuny, a klasą Le Blanc Yuna się irytuje.

Thunder Plains

-Zaczynają się pojawiać ludzie, jest nieźle.

Macatania Woods Entrance

-Powoli odchodzą muzykanci.

-Przyszedł się pożegnać Pkutak.

-To samo, tylko Donga.

-Wszyscy na raz sobie znikają.

-Widać dwójkę Guado i kulkę, która jest wrogiem. Jak widać, Guado nie przejmują się zbytnio stworzeniem.

Macalania Travel Agency

-O'aka jest zainteresowany koncertem, ale jest zawiedziony, że nikt mu o tym nie wspomniał wcześniej. Chciał kupić bilety, aby je później sprzedawać. Zdziwił się, że koncert jest darmowy. Pobiegł po plecak i tyle go widzieli. Do zobaczenia na koncercie.

-Atak pancernika i flana. Pojawia się Hypello. Shomebody shave him!

Bikanel Desert Excavation Camp

-Jak widać, stworzenie trzyma pustynię w szachu. Grupy, które zostały wysłane, aby je powstrzymać, tylko straciły hovery. Nhadala prosi o pomoc.

Bikanel Desert.

-Nawet kaktusy zamilkły.

Mount Gagazet Mountain Gate

-Porozmawiaj z Gankiem. Wspomni on o porozumieniu i zjednoczeniu młodych Ronso. Zastanawia się, co by mogło ich ze sobą zjednoczyć poza nienawiścią do Guado, która tak naprawdę nie jest rozwiązaniem.

-Ronso wspomina, że młodzi poszli na koncert Yuny, podczas gdy Starszy Plemienia Kimahri chronił Świętą Górę.

-Poruszaj trochę kamerą, a kobieta Ronso odgarnie trochę śniegu ze sfery.

-Kimahn opowiada, jak przysiegał chronić Yuny, co uczyniło go jej tarczą i jednocześnie bardzo silną osobą. Teraz Kimahn nie musi chronić Yuny, ale zdecydował się na nową przysięgę.

-Kobieta Ronso mówi o wiedzy Kimahnego i o tym, jak kiedyś młodzi Ronso gardzili Kimahrim, za jego unikanie walki. Teraz zaczynają dostrzegać prawdę, że nie jest wezne siła w walce, ale moc unikanie bezpośredniego starcia.

-Tak, jak zaśnieżone są ścieżki gorskie, tak i przyszłość młodych Ronso musi zostać odsłonięta, niczym nowa ścieżka gorska. Takie są słowa Ganka.

-Masaż pleców Kimahnego, część druga.

Mount Gagazet Hot Spring

-Unieś kamerę tam, gdzie wypływa wodospad i na lewo jest półka skalne - właśnie z niej odłamał się kawałek i spadł na dół. Przyjrzyj się uważnie, a powinieneś zobaczyć po jakimś czasie tonberego, jak się na chwilę tam pojawia.

-Puste źródło.

Zanarkand

-Skieruj kamarę w prawo, a zobaczyasz Isaaru i Hypello. Isaaru życzy Ci szczęście podczas koncertu i także chce zjednoczenie Spiry. Yuna jest jedyną osobą, która może to zrobić.

-Obróć kamerę w prawo i porozmawiaj z Isaaru o Bevelle i tym, co tam się dzieje.

-Kamera maksymalnie w lewo i wtedy zobaczysz leżącego Isaaru, który zastanawia się, kogo powinien chronić teraz.

-Hypello nie próżnują do ostatniej chwili z promocją koncertu. Jeden jest na podwyższeniu i masa osób słucha go z uwagą. Ach ten zwierzęcy magnetyzm, ach te wyłupiaste ślepia, heh.

Skończ oglądanie efer, już nic tu nie zobaczysz wartego uwagi. Podejdź do Brothera i zejdz na powierzchnię Thunder Plains. Tak zobaczysz, że wszystko jest gotowe do koncertu, ale póki co, wielkie stworzenie terroryzuje to miejsce. Wypełzło spod ziemi i sprawia problemy. Kto, jak nie Gullwings miałby się tym zająć? Podążaj za białym królikiem, znaczy się za czerwoną strzałką. Hypello przed wejściem ulicezy całą drużynę. Wejdź do środka i idąc w lewo szybko znajdziesz drogę do bossa. Jeśli jednak zależy Ci na skrzynkach i ich zawartości, to polecam pobuszować trochę w donogach labiryntu. Jeśli w końcu zdecydujesz się na walkę z bossem, to polecam skład następujący: White Mage/Lady Luck, Dark Knight, Lady Luck/Dark Knight. Nieźle nadaje się też wymasterowany Berserker, ale na naukę counterów schodzi masa AP, więc póki co, lepiej skupić się na standardach. Mag leczy, reszta bije. Lady Luck podnosi szczęście i rzuca kości, które są non elemental/non physical, czyli wchodzi za tyle, ile ma bez wyparowań. Ukradnij Sublimator, a potem roznieś bossa na strzępy. Uważaj na atak pazurem, zabiera około 1000hp, jeśli nie jest jakoś ograniczony. Atak ogonem bierze około 300 każdej postaci, a oddech to nic poważnego, jeśli jesteś Shellnięty. Po walce dostaniesz Crimson Ring, a ze skrzynki będziesz mógł zabrać Black Ring. Kiedy wyjdziesz na powierzchnię, na spotkanie wyjdzie Ci tłum Hypello. Dodaj do tego Celsiusa pełnego ludzi, którzy przyszli zobaczyć koncert... Kiedy znajdziesz się na pokładzie Celsiusa, zachowaj stan gry. Porozmawiaj z każdym na mostku co najmniej trzykrotnie, a ne sam koniec porozmawiaj z Shinrą. Powinieneś móc spojrzeć

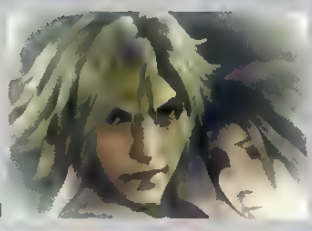


na zewnątrz przez kamery Shinry Nastroje na powierzchni zaczynają się robić naprawdę gorące ktoś koło siebie umieścił grupy Yevonitów i Ligowiczów - najwyższy czas coś z tym zrobić Porozmawiaj z Toblim, jak wejdzie na mostek i wybierz górną opcję, aby zacząć koncert

Po obejrzeniu filmiku znajdziesz się znów na pokładzie Celsiusa Udaj się na mostek i porozmawiaj z Maechenem, opowie Ci historię o Lenne, wielkiej śpiewaczce z Zanarkandu 1000 lat wcześniej Niestety nie było jej dane zostać tym, kim chciała być - wielką śpiewaczką - bo jej czystość głosu przewyższał talent summonerski Było to w czasach wojny Zanarkand z Bevelle tak zwanej "Machina War" Lenne musiała udać się na front, aby walczyć przeciwko Bevelle razem z innymi summonerami bo taki był rozkaz, nie było wyjątków dla gwiazd estrady Zanarkand przegrywało w tym momencie wojnę, został zdziesiątkowani przez przeważające siły wroga Mimo to, widząc ze idzie na śmierć Lenne postanowiła spojrzeć w twarz przeznaczeniu i dopełnić zadanie jakie spoczywało na niej - obrońcy ludzi Byle jednak osobą która nie mogła się pogodzić ze śmiercią na jaką Lenna skazywałe się sama. Był to kochanek Lenne młody mężczyzna z Zanarkand Wymyślił on sobie ze ukradnie wrogą maszynę wojenną i w ten sposób uratuje Lenne Niestety nie wszystko poszło po myśli mężczyzny i dwójkę spotkał tragiczny koniec.To, co zostało pokazane podczas koncertu, to były ostatnie chwile kochanków Chwile dyskusji nad



wydarzeniami z przeszłości przerwie alarm To Le Blanc, która w końcu się znalazła Czekają w maszynowni, ruszaj na spotkanie Na dole dostaniesz do Le Blanc Crimson Sphera 5 pokazującą jej ukochanego Ncojie



Wooji ego i Gippala i Beralaia W zamian za sferę Le Blanc chce się dowiedzieć, gdzie Nooj w tej chwili jest Yuna wspomina, ze znajduje się on na Farplane razem z Gippalem szukając Baralaia/Shuyina i Vegnagunа Decyzja Le Blanc jest spontaniczna, chłopcy, ruszamy na Farplane Tym razem jednak chłopcy mają inne zdanie i grymaszą, no ale nieugięta wola blondynki jest czymś, z czym nie mogę się równać Na mostku podejdź do Shinry aby dowiedzieć się ze commsphera, którą zrzucił Shinra na Farplane, zaczęła wysyłać sygnały Niestety nie potrafi sobie dać rady z uzyskaniem czystego pasma transmisji Na to wszystko wejdzie Le Blanc Uderzy w pulpit wachlarzem i nagle wszystko zacznie działać



"Power of love conquers all"? Heh Na dole zobaczysz Gippala, który naprawił sferę Posłuchaj rozmowy o Vegnagunie Nooj ma jakiś plan Jeśli nie wypali, to śmierć będzie jego wymówką Transmisja przerwie się w najbardziej ciekawym z momentów co sprowokuje Le Blanc do jeszcze szybszej wizyty na Farplane Yune także chce pomóc Ncojowi i Gippalowi uratować Baralaia i zniszczyć Vegnagunа ale najpierw chce porozmawiać z Shuyinem i przekazać mu ostatnie słowa Lenne Jedyny sposób, aby to zrobić to wskoczyć w jedną z dziur łączących Farplane z powierzchnią Spiry Jedyne takie miejsca to świątynie

"Power of Love conquers all. So romantic, count me in!"

Nie tylko Vegnagunem trzeba się jednak zająć Cała Spira jest pogrążona w zamieszaniu Najlepiej będzie najpierw zaletwić sprawy na górze, a jak wszystko się ustabilizuje, wtedy zejść pod powierzchnię Brother zawoła ekipę na naradę wojenną. Na barkach Yuny spoczywa decyzja, w którą dziurę druzyna wskoczy, aby znaleźć się na Farplane Zanim jednak to zrobisz obejrzyj sferę zdobytą do Le Blanc, Chmson Record 5.

Porozmawiaj z Buddym, przekaże on informacje, że Lulu i Wekka mają dziecko Więcej zamieszanie w Kilika! Jeśli wszystko robiłeś dobrze do tej pory to każde miejsce będzie hotspotem. Jeśli nie, no cóż... gdzieś popełniłeś błąd Wyjdź z wyboru misji i idź się przespać do Cabin Pdoejdz do banerki i posłuchaj rozmowy Brothera i Barkeepera Sporo humoru, celowo nie wspominam, bo to by zepsuło zabawę Jak chcesz, możesz zmienić imiona podopiecznych, jakich dziewczyny mają w profesji Trainer U Barkeepara i Darling oczywiście Idź do maszynowni zabierz ze skrzynek przedmioty i kilkukrotnie zbadaj ścianę na końcu, przy tłokach Po chwili pojawi się Buddy Opowie Ci historię statku, na którym się znajdujecie jak również cudowny moment, kiedy pewna mewa ocaliła im życie (dwa razy) Boki zrywać

Leć do Zanarkandu, porozmawiaj wokół ogniska z dziewczynami, a później posłuchaj co Maechen ma do powiedzenia odnośnie Vegnagunа. To broń została stworzona ne potrzeby wojny ale nie została użyta, bo natychmiast reagowała na wrogość wobec siebie, także wrogość osób stojących po właściwej stronie frontu Z tego powodu także Vegnagun był przechowywany pod Bevelle podczas długiego okresu, kiedy Sin pustoszył Spirę, obudzony Vegnagun mogłby być równie wielkim zagrożeniem jak Sin Moment później dowiesz się, skąd Maechen wie tak dużo To jednak pozostawiam Tobie czytelniku Episode complete!

Zachowaj stan gry, jak wrócisz na statek i udaj się do Luca Na miejscu bądź świadkiem rozpoczęcia sezonu Blitzballa Wybierz górną opcję, ale później wyjdź, na zabawę w blitzball przyjdzie czas Biegnij na schody prowadzące do Mi'ihen Highroad i podejdź do banerki, to powinno uruchomić scenę Biegnij w miejsca, gdzie polecił latający Moggle Jak się zatrzyma to go dogoń i naciśnij X Jego trasa jest bardzo prosta postument, fontanna i pierwszy dok koło wejścia na statek. Po tym przybiegną dziewczyny i Yuna znów zacznie mówić do siebie Episode Complete!

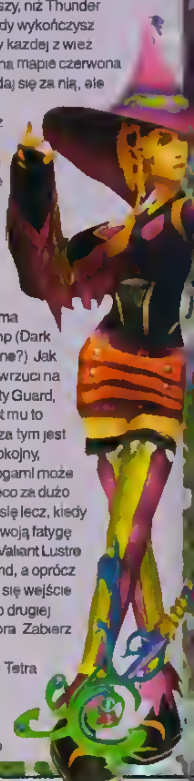
Czas odwiedzić Kilika Zaczynają się tam szopki o to, za jest za spokojnie Idź w kierunku bramy a powinieneś zobaczyć zamieszanie z powodu rozdzielenia rodzin Strażnik bramy nie może jej otworzyć, bo nie ma rozkazu do zwierzchnika Dona zauważa, ze na niej teraz jest dopowiedzialność za Kilika, więc wydaje rozkaz, a strażnik musi otworzyć bramę, co też robi W końcu ludzie z wioski mogą zobaczyć się z krewnymi ze świątyni Idź w kierunku świątyni ale najpierw wdrap się na drzewo po prawej, aby znaleźć się na polance Zabierz ze skrzynki Arcane Lora a potem idź do góry po schodach Jeśli wszystko do tej pory robiłeś dobrze, to zobaczysz scenę pojednania Dony z Barthello Dona powtarze linie, która ćwiczyłe w domu, ale Barthello jej przerywa W końcu prawie padają sobie w ramiona Balony, konfetti i inne atrakcje, a dla Ciebie Tricks of the Trade Garment Grid Episode complete! Wracaj do Kilika jeszcze, aby pogadać z gościem od kamery Po raz kolejny spojrz na skończoną bazę i zgodz się na to, aby przewoźnik Cię tam zabrał Zabierz ze skrzynki akcesorium Invicible, a później wejdz na schody (od lewej strony) i wejdz na górę w prawo Porozmawiaj z gościem (żółty X na mapie) a dostaniesz 5 monet do Sphera Break a Mozesz wracać do wioski Teraz mozesz zrobić misję z kwadratem i to samo zrob w Luca Zawsze pamiętaj, aby po Episode complete robić misję z kwadratem, jest to konieczne do zrobienia Episode Complete na Calm Lands

Najwyższy czas udać się do Besaid zobaczyć jak poszedł poród To chłopak! Biegnij za Wakka do wioski i jak zatrzyma się przy wejściu do świątyni porozmawiaj z nim Dziewczyny zaczną się zachwycać dzieciakiem Niestety jeszcze nie zdecydował się nasz ruby przyjaciel ne imię dla swej pociechy a Lu sądzi że prędzej Calm się skończy niz to nastąpi Wejdź do świątyni i idź do pokoju po prawej W końcu masz Besaid Key, zdobyłeś go, ratując człowieka z Cavern of the Stolen Fayth, pamiętasz? Dostaniesz Search Sphere Jak wyjdziesz ze świątyni, zobaczysz ze w prawym dolnym rogu pokaze się okrąg, a jak naciśniesz O, to rozwinie się także pasek Twoje zadanie, to znaleźć cztery zegrzebane w ziemi sfery, które pozwolą Ci podpatrzeć numery znajdujące się w różnych miejscach na wyspie Cztery numery otworzą drugą część lochu i będziesz mógł zabrać skarb Pierwsze miejsce gdzie powinieneś szukać sfery w ziemi, to wnęka między domami po lewej stronie w Besaid Naciśnij X, jak urządzenie zacznie brzęczać i kolejny raz wdus X-a, aby obejrzać widok z kamery Obróć widok w lewo, na świątynię. Zrób zbliżenie na okienko między palmą, a dachem świątyni i zanotuj numer jaki tam zobaczysz Mozesz wyjść z wioski Za wioską po lewej stronie drogi na zakręcie szukaj drugiej sfery Jest bardzo blisko zasłaniającej Ci widok palmy lekko po lewej Obróć kamerę lekko w lewo i przyjrzyj się świecącemu punktowi koło palm Zoom, zoom zoom i spisz numar Biegnij aż za ruiny i przy czterostym palmy szukaj trzeciej sfery Zbliżenie na wodospad bardziej po prawej a raczej na półkę, która się tam znajduje Zejdź koło mostu na dół i zabierz Twilight Rain Przy rozejściu ne plażę odbij na chwilę w lewo, tam w lewym górnym rogu przy krawędzi znajdziesz czwartą i ostatnią kamerkę Skręć obraz w prawo i zobacz, co jest na czubku palmy Numary wprowadzaj w kolejności w jakiej je znalazłeś, czyli od wioski do plazy Zabierz za skrzynki Ether x4 i biegnij dalej, aż nie znajdziesz ned wodospadami skrzynki z Raging Giant Garment Grid To wszystko, zewiedziony? Ja tez byłem . Idź teraz na plażę pozegnać Beclema, który wraca do kwatery dowodzenia Youth League Zanim Beciem dopłynie poprosi o przekazanie sfery dla Wekki Sam chciel ją kiedyś dać ale mu przeszło, kiedy poznał Wakkę osobiście. Na koniec zobaczysz kopnięcie, jakiego nie powstydziłby się sam Tidus Wracaj do wioski koło kamieni spotkasz Wekkę pokaz mu sferę Wyjaśni się sprawa sfery, rzekomo pokazującej rodziców Chappu i Wekki W chwilę później zostaniecie poproszeni o zostanie na wieczór Przy ognisku Wakka pokaze wszystkim swojego syna i nade mu imię Vidina. Dowiesz się także okropnej prawdy "Sin jest niczym w porównaniu do zmiany pieluch" Episode Complete

Teraz odwiedz Mi'ihen Highroad, czas dowiedzieć się do jakich wnioskow doszedł Rin w sprawie dziwnych zajść na drodze Pozwól się zawieźć do agencji wyjdź na zewnątrz i posłuchaj, co Rin ma do powiedzenie Winny Cię zaskoczy, a wyrok jeszcze bardziej Oprócz tego do teraz na Mi'ihen Hirhroad będzie można poruszać się na chocobosach, a Ty dostaniesz akcesorium Ragnerok. Episode Complete!

Wróć jednak ne drogę aby zrobić misję z kwadratem i wynająć chocobo, dzięki któremu podróżowanie stanie się dużo szybsze (mozesz z chocobosa rozmawiać i zagadywać ludzi kwadratem) Przejdź za mosty i zatrzymaj się na żółtym piórku leżącym koło zakrętu po lewej stronie Po chwili wyskoczy opcje, czy chcesz gdzieś się stąd udać Wybierz górną opcję, a dostaniesz ze ekrzynki 5xPhoenix Down Wyjedź za ekran i wróć w to samo miejsce aby stanąć po raz drugi ne chwilę (tym razem dłuższą) Ponownie wybierz górną opcję i wez Victor Primoris Key Item Jedź zachować stan gry i wracaj na statek.

Thunder Plains jest kolejnym miejscem, ktora powinienes odwiedzić Czas naprawić szkody, jakie Shinra przypadkiem spowodowała swoim ekranem transmisyjnym To przypomina wpuszczanie prądu w ziemię, aby robaki na ryby wyszły Wpuść odpowiednio dużo a gómicy Cię zabiją Biegaj od wieży do wieży i zabijaj stwory przy każdej z nich Przyda się jakś resist na błyskawice na przykład Thunder Spawn Garment Grid Przy przejściu do drugiej części Thunder Plains w skrzynce znajdziesz Ochra Ring Załóż go jakiejs postaci i zmień Garment Grid na jakiś lepszy, niż Thunder Spawn Kiedy wykończysz stwory, przy każdej z wież pokaże się na mapie czerwona strzałka Udaj się za nią, ale najpierw skorzystaj z save pointu Do tej walki White Mage jest niezbędny raszta niech potrafi uderzać na odległość i ma dość dużo hp (Dark Knight enyone?) Jak tylko stwór wrzuci na siebie Mighty Guard, natychmiast mu to zdejmij Poza tym jest w miarę spokojny, tylko etak rogami może zabierać nieco za dużo hp dlatego się lecz, kiedy trzeba Za swoją fatygę dostaniesz Valiant Lustre Garment Grid, a oprócz tego pojawi się wejście do jaskini po drugiej stronie jeziora Zabierz ze skrzynki akcesorium Tetra Band i idź zachować stan gry Teraz idź do



Garment Grid

Garment Grids	Kiedy i jak zdobyć	Bonus za wyekwipowanie	Bonus za przekroczenie punktów
Bitter Farewell	Chapter 2, po misji „Track down the troupe" wróć do Hypello i pogadaj z nim	Można używać Death i Doom z gałęzi Black Magic	Deathproof, Doomproof, Deathtouch, Doomtouch
Black Tabard	Chapter 4, po misji „Whara s Tobil" dostaniesz automatycznie	Mozna używać wyuczonych umiejętności z gałęzi Black Magic	Magic+15, Skrócone czas ładowania Black Magic
Blood of the Beast	Chapter 3 wczesniej musisz opowiedzieć się po stronie New Yevona. Pogadaj w Bevelle z Passe i jego ekipą zanim polecisz robić misje do Besaid czy Kilika. Wybierz opcje Go for it a dostaniesz planszę	Mozna używać wyuczonych umiejętności z gałęzi Instinct	Strenght+15, Skrócony czas ładowania Instinct
Bum Rush	Chapter 2, dostajesz jak zdobędziesz wszystkie trzy stroje kobiece syndykatu Le Blanc.	Strenght+10, Magic+10	Strenght+10, Strenght+10, Magic+10, Magic+10
Chaos Maelstorm	Chapter 5 Znajdź małpki w lesie Kilke 13 małpek a dcetaniesz GG od pani w wiosce po prewej.	Można używać umiejętności z gałęzi Arcana	Magic+15 skrócony czas ładowanie Arcana
Conflagration	Chapter 2-znajdź młodych Ronso na Calm Lands Chapter 3 doradź młodym Ronso gdzie mają iść na Thunder Plains (na me znaczenia gdzie ich poślesz) Obejrzyj na Commsphere gdzie ich posłałeś Zrób Episode Complete na Gagazet i pogadej z młodymi jak będą biegać wokół pomnika Kimahriego.	Pozwala na używanie umiejętności z gałęzi Black Magic	Pozwala ne użycie czaru Flare
Covenant of Growth	Chapter 5 pokonaj Fralle a w strzelaniu a dostaniesz GG	Brak bonusów	Double Exp Double Ap
Covetous	Chapter 2. Udziel wywiadu Shelindzie	Brak bonusów	Można używać czerów Osmose, Drain
Disaster in Bloom	Chapter 5 Calm Lands Po wygraniu kampanii przez Open Air Mozesz kupic za 200 000 kredytów jako ????	Brak bonusów	Sleep/Silence/Dark/ Poison/Stonetouch
Downtrodder	Chapter 2 Bevelle underground, po ułożeniu platform aby zejść niżej idź w prawo i zabierz ze skrzynki GG	Gravityeater	Gravitystrike, mozna używać czaru Demi, Double Hp
Enigme Plate	Chapter 2 i wyżej Nagroda za zdobycie 500 punktów w Gunner s Gauntlet	Magic Defence+10	Magic Defence+15
First Steps	Automatycznie dostajesz	Brak bonusów	Brak bonusów
Flash of Steel	Chapter 5 Calm Lands Po wygraniu kampanii przez Argent Możesz kupić za 200 000 kredytów jako ????	Strenght+20, Magic+20	Strenght+20, Magic+20, Strength+20 Magic+20
Font of Power	Chapter 5 Pokonej King Vermin a w lochu pod Mi'ihen Highroad	Half Mp cost	Magic+15, 1 Mp cost
Healing Light	Chapter 2, pokonaj Le Blanc w ich kryjówce w Guadosalam	Pozwala używeć Cura	Pozwale używać Cura, Curaga, Life Full Cura
Healing Wind	Chepter 1 Odwiedź Luca i zrób misje "Behind the Scenes"	Pozwale używać Cura	Pozwale używać Cura, Curaga
Heart of Flame	Chapter1 Zrób misje "Foggy Fiend Franzy" ne "Grzybowej"	Fire Eater mozna używać Fira	Pozwale używać Fire, Firaga
Heart Reborn	Podczas misji „clain the Treasure Sphere" w Zanarkand zapytaj „Is that You Isaaru?"	Pozwala używać czarów Cure i Lite	Pozwala używeć czarów Cura, Curage
Helios Guard	Zrób misję „Sheve the Hypello" w chapter 1 Musisz upilnować aby żadna paczka nie została ukradziona.	SoS protect, pozwala używeć czaru Protect	Auto Protect
Helios Guard	Zrob misję „Shave tha Hypello" w chapter 1 Musisz upilnować aby zadna paczka nie została ukradziona.	SoS protect, pozwala używać czaru Protect	Auto Protect
Higher Power	Zabij Anything Eatera w lochu znajdującym się w stajni chocobosów Chapter 5	Break Hp Limit	Break Damage Limit
Highroad Winds	Chapter 2 i później Wyczyść dla Clasko przyszłą stajnię chocobosow	First Strike	Slow/Stopproof pozwala używać czaru Haste SoS Haste
Horn of Plenty	Chapter 5 Wyślij dowolnego chocobo na pustynię Bilkanel. Będziesz mógł kopać na Central Expanse Kiedy znajdziesz klucz otwórz skrzynkę w bazie na pustyni.	Nab Gil	Gillionare
Hour of Need	Chapter 2 podczas zdobywanie stroju na pustyni po walce z Logosem	Datence+10, Magic Defence+10	Defence+10 Magic Defence+10, Defence+10, Magic Defence+10
Howling Wind	Chapter 2 Znajdź wszystkich muzyków w całym lesie, nie tylko tych co gedają. Przejdź przez wszystkie kółka z motyli, zeskocz z góry nad tym w lesie. Chapter 3- porozmawiaj z muzykantami przy źródle aż się przedmiot pojawi. Zabierz przedmiot.	Agility+5	Agility+5
Ice Queen	Chapter 1-Zrób misje Follow that O aka	Ice Eater pozwala ne uzycie czaru Blizzard	Pozwala na użycie czaru Blizzara, Blizzaga Icestrike
Immortal Soul	Dostaniesz po pokonaniu Anlmy Chapter 5 oczywiście	Pozwale używać czerów Cura, Life	Pozwala używać czarów Cura, Curaga, Full-Life
Megiddo	Chapter 5 Wejdź na Farplane Abbys wszystkimi sześcioma drogami i zejdz na dół na łąkę	Pozwala używać wyuczonych zdolności z gałęzi Black Magic	Pozwale używać czarów Flare, Ultima
Menace of the Deep	Chepter 1 podczas misji wkradania się do Kilika Tample podaj prawidłowe hasło za kazdym razem	Water Eater Pozwele ne użycie czaru Watar	Pozwale używać czarów Watera, Watarga Waterstrike
Mercunel Strike	Chapter 5-pokonaj Angra Mainyu na pustyni Bilkanel	Brak bonusów	Szybsze ładowanie Swordplay/Bushido/Instinct
Mortal Coil	Chapter 2 i później Zdobądź 1500 lub więcej punktów w Gunner s Gauntlet	Itchproof	Curse/Stoneproof, Stonetouch, pozwala na uzycie czaru Break
Mounted Assault	Chapter 2 i później Wysyłaj chocobosy na Calm Lands aż w końcu dostaniesz ten GG.	First Strike	Slow/Stoneproof pozwala na uzycia czaru Hastega Auto-Haste
Pride of the Sword	Chapter 3 Ochroń agencję przed stworzeniami (musisz wygrać 6 walk z rzędu)	Pozwala na uzywanie wyuczonych zdolności z gałęzi Swordplay	Strenght+15, skrócony czas ładowania Swordplay
Protection Halo	Chapter 1, pokonaj Flame Dragona w lochu przy plazy Besaid	Defence+5, Magic Defence+5	Defence+5, Magic Defence+5, Defence+5, Megic Defence+5
Raging Giant	Chapter 1, 2, 3 i 5 Zdobądź zestaw cyfr potrzebny do otwarcia drugiej części lochu przy plaży Besaid. Zabierz GG ze skrzynki.	Pozwala na uzywanie czaru Confuse	Confuseproof, Berserkprcof, Confusetouch Berserktouch.
Ray of Hope	Chapter 5 Zrób Episode Complete w Mecalania i obejrzyj scenki przy obu jeziorach	Luck+30	Luck+30
Restless Sleep	Chapter 1 Mushroom rock Road przy bazie Youth Lesgue zeskocz przy prawej krawędzi ekranu i wez GG ze skrzynki.	Pozwala używać czarów Sleep i Bio	Sleepproof, Poisonproof, Sleeptouch, Poisontouch
Sacred Beast	Chapter 5, zrób Episode Complete na Gagazet obejrzyj rozmowę Ganka i Kimahnego na przełęczy	Holy Eater	Holystrike, pozwele na użycie czaru Holy
Salvation Promised	Chapter 5, Znajdźlesz w skrzynce w loch na Thunder Plains po lewej (jak zrobisz misję z pacyfikacją stworów przy wieżach)	Pozwala na używanie wyuczonych umiejętności z gałęzi White Magic	Pozwala na uzycie czaru Auto-Life
Samurai s Honor	Chaptar 2 3 Wykalibruj conajmniej 5 wież na Thunder Plains (aby to zrobić porozmawiaj z gościem przy wejściu na TP od strony Guadosalam a potem X przy dowolnej wiezy)	Pozwala na używanie wyuczonych umiejętnosci z gałęzi Bushido	Strenght+15 skrócony czas ładowania Bushido
Scourgebane	Chapter 5-porozmawiaj z Marodą zdobywając Episode Complete przed wejściem do świątyni	Brak bonusów	Sleep/Poison Proof Silence/Derkproof. Confusion/Berserkproof, Curse/Itchyproof
Seething Cauldron	Chapter 2 Sprzedaj wszystkie bilety, ucinając dla siebie jakieś grosze	Magic+10	Megic+15
Selene Guerd	Chapter2 Kiedy już złapiesz chocobo ne Mi'ihen Highroad musisz zdążyć dobiec do Calli zanim minie wyznaczony czas	SoS Shell pozwala na uzywania czaru Shall	Auto-Shell
Shining Mirror	Chapter 2 musisz oddać sferę New Yevonowi, na Mushroom Rock Road pokonaj Elme	Piercing Magic, pozwala na użycie czaru Reflect	Auto-Reflect
Still of Night	Chapter1- Zdobądź Letter of Introduction w Djose a potem zrób misję na pustyni	Pozwala na uzycie czarów Blind, Silence	Silenceproof, Darkproof, Silencetouch, Darktouch
Stonehewn	Pokonaj Ormiego na Gagazet jak zdobywasz stroje aby się dostać do Guadosalam Chapter 2	Defence+10	Defence+15

ciąg dalszy tabelki na następnej stronie

nowej jaskini. Znajdź Cida i pokonaj bossa. Wystarczy najpierw zniszczyć małe sondy, która zakłócają działanie umiejętności, a później robisz z bossem co chcesz. Pamiętaj tylko, za warto się od czasu do czasu wyleczyć. Po walce dostaniesz Crystal Bangle, który zwiększa liczbę hp o 100%. Oprócz tego porozmawiaj z Cidem. Episode Complete! Na Celsiusia jedź windą na Deck, a później porozmawiaj z Cidem na mostku.

Mount Gagazet. Odwiedź Kimahnego i zobacz scenkę rozmowy Garika z Kimahnim. Gank nie wie, co ma zrobić, jeśli pozostanie w bezczynności nienawiść i gniew wezmą górę nad rozsądkiem i dojdzie do rozlewu krwi. Guado Gank prosi Kimahnego o poradę, jaką ścieżką ma podążać. Jeśli Kimahn jest Starszym plemienia, powinien znać odpowiedź na pytanie co Gank ma ze sobą zrobić? Kimahn milczy a Garik odchodzi. Podejdź do Kimahnego i porozmawiaj z nim. Jest mu wstyd za nią mógł udzielić rady Garikowi. Pozytywna jest to, że znalazły się młode Ronso, które próbowały odnaleźć sposób, aby odtworzyć rog Kimahnego. Podróż wiele nauczyła młodych, może to jest właśnie ścieżka, którą powinien obrać Garik i jemu podobni? Kimahn odchodzi i idzie na przełęcz górską, podążaj za nim, aż nie zobaczysz scenki z Gankiem. Elder Kimahn przedstawi Gankowi swój punkt widzenia i pokaże przykład młodych, jako sposób do znalezienia własnej ścieżki. To co się później dzieje, pozostawiam do obejrzenia. Episode Complete. Sacred Beast Garmeht Gnd jest Twój.

Wybierz się jeszcze raz na górę Gagazet i wspinaj się na górę, od save pointu tak, jakbyś się wspinał w drugim chapterze po kostum syndykatu Le Blanc. Zobaczysz miejsce, gdzie teraz gromadzą się wszyscy Ronso. Porozmawiaj z dziećiakami biegającymi wokół posągu Kimahnego (po drodze mijałes posąg Yuny z rogiem - tak jak obiecywano w FFX!) Dostaniesz Conflagration Garment Grid.

Garment Gridy cd.

Garment Gridy	Kiedy i jak zdobyć	Bonus za wyekwipowanie	Bonus za przekroczenie punktów
Strenght of One	Chapter 2 i później. Wysyłaj chocobosy do Kilika, któryś ucieknie ale w zamian dostaniesz GG (ich Haart musi być dość niskie)	Strenght+10	Strenght+15
Suprame Light	Wejdź do Den of Woe, otwórz loch i pokonaj wszystkich w środku. Po wyjściu dostaniesz GG. Chapter 5	Pozwala na używanie wyuczonych wcześniej umiejętności z gałęzi White Magic	Pozwala na użycia czarów Auto-Life, Holy
Tampered Will	Chapter 5. Zrób Episode Complete w Gagazet i w Guadosalam a później pogadaj z Tromellam przy wejściu po lewej. Dostaniesz Gnda w środku	Brak bonusów	Double Mp, Double Hp
Tetra Master	Chapter 3 i 5. Uratuj wszystkich zwiadzających Cavern of Stolen Fayth a potem załatw Yojimbo. Gnda dostaniesz po walce.	Tetrastrike (atak czterema elementami)	Fire/Ice/Lightning/ Watereater
The End	Pozwól kazdemu stworowi z gry się oversoulować a potem pogadaj z Shinrą (możesz u niego na bieżąco oglądać listę jakich stworów brakuje ci jeszcze do kompletu). Gnda dostaniesz od chłopaka.	Braak Hp Limit	Break Damage Limit, Finale
Thunder Spawn	Chapter 1, 2. Wybierz się do Luca i przeglądnij dock 5 w poszukiwaniu skrzynki	Lightning Eater, pozwala na użycie czaru Thundar	Pozwala na użycia czarów Thundara, Thundaga. Lightning strike
Treasure Hunt	Chapter 3 i 5. Podczas gry z Shinrą w Sphere Break a odsłoń jego monetę z właściwością Item albo Rare Item a możesz dostać tego Gnda	Pozwala na użycie zdolności Mug	Double Items
Tricks of tha Trade	Chapter 5, zrób episode Complete dla Kilika	Brak bonusów	Skrócony czas ładowania Black Magic, White Magic i Arcana
Undying Storm	Chapter 3. Podczas misji Machina Mayhem na Mi'ihen Highroad zniszcz conajmniej 7 maszyn	Strenght+15, Magic+15	Strenght+15, Magic+15, Strenght+15, Magic+15
Unerring Path	Chapter 1 i później. Automatycznie dostajesz przy zdobyciu pierwszej ze specjalnych sfer dla którejś babeczki	Brak bonusów	Brak bonusów
Unwavering Guard	Pokonaj Ixiona w Temple of Djose	Defence+15, Magic Defence+15	Defence+15, Magic Defence+15, Defence+15 Magic Defence+15
Valiant Lustre	Pokonaj Humbaba na Thunder Plains (to tan siwy Behemot). Chapter 5.	Defence+20, Magic Defence+20	Defence+20, Magic Defence+20, Defence+20, Magic Defence+20
Vanguard	Chapter 1 i później. Pogadaj z Shinrą wejdź do tutonala i posłuchaj wykładu o Garment Grids.	Strenght+5, Magic+5	Strenght+5, Magic+5 Strenght+5, Magic+5
White Signet	W Luca zagraj z psem pewnej babki w Sphere Break a (wyzywasz kobietę ale grasz za zwierzakiem) i zrób kombo z monetą ze zdolnością Item albo Rare Item a może Gnd będzie twój.	Pozwala na używanie wyuczonych wcześniej zdolności z gałęzi White Magic	Magic+15, skrócony czas ładowania White Magic
Wishbringer	Pokonaj Garika w Chapter 3	Hp Stroll, pozwala na użycia czaru Regen	Auto-Regen

Dostali to od swojego przyjaciela z plemienia Guado. Wracaj na statek.

Moonflow. Porozmawiaj z Toblim i weź udział w przedstawieniu (druga opcja). Zmieniaj kamery klawiszami R1, L1 a kiedy masz dość - nacisnij O. Po krótkiej (jak na standardy Tobliego) rozmowie Episode Complete.

Tym razem udaj się do Macalanie Woods. Przejdź tęczową ścieżką na drogą stronę, zabierając po drodze Rune Bracer (+100% MP). Idz do miejsca, gdzie gromadzi się muzykantów i gdzie starszy Guado dał Ci dressphera dla Paina. Porozmawiaj z Guado który tutaj został. Dowiesz się od niego, że reszta Guado opuściła las i wróciła do Guadosalam. Zabrali też za sobą inna plemiona leśne, może więc muzykanci znaleźli schronienie właśnie tam? Obejrzyj scenkę nad jeziorem, a później przejdz na drugi koniec lasu do drugiego jeziora (koło strażników Bevelle i w dół). Yuna zechce zostać na chwilę sama. Podejdz do tafli jeziora i obejrzyj scenkę. Ray of Hope Garment Grid należy do Ciebie. Przejdź jeszcze raz tęczową ścieżką do agencji O'aka i przyglądaj się trenowaniu młodszego brata w branży reklamowej. Zabierz za skrzynki Elixir i obejrzyj co ciekawego w sklepie ma O'aka i Wantz (kazdy ma inne rzeczy na sprzedaż).

Leć do Temple of Djose. Wejdź do środka i porozmawiaj z "Rosjanami". Cokolwiek mówią, zgódź się, to zawsze działa. A poważnie możesz wyzwać ich Niepokonaną Maszynę do walki. W sumie, dlaczego nie? Nie masz nic do stracenia. Póki co, maszyna jest na najniższym poziomie, bo jeszcze nie zbierałeś do niej części na pustyni. Jak zezłomujesz maszynę (nie jest to na razie trudne), idź do lewego pokoju i zabierz "How to Repair with Soul" idz na samą górę świątyni (tam, gdzia Auron uścisnął rękę Barthello). Daj instrukcję gościowi w pokoju, gdzia lazą szczątki maszyny, a później leć na Bikanel Desert.

Natychmiast Nhadała powiadomi Cię, za wioska kaktusów jest atakowana przez złe stworzenia. Yuna bez wahania podejmuja się pomóc, co



spotyka się z komentarzem Paina i Rikku. Na miejscu zobaczysz, za zła stwory dosłownie roją się spod ziemi, cała szczęście Mamela ma jeszcze trochę mocy i potrafi je trzymać na odległość. Spiesz się, aby znaleźć pozostałych czterech strażników (zerknij na tył opisu, aby zobaczyć, gdzia się znajdują).

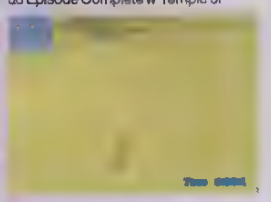
Kiedy złapiesz dziewięciu, porozmawiaj z Mamelą. Zrób misję w środku Cactuar Hollow, zabij dużego kaktusa (małe zabijesz Darknessami) i wyjdź na zewnątrz. Obejrzyj rytuał i wróć na statek, aby się dozbroić, bo niestety rytuał nie zapieczętował w piasku stwora, który pustoszył obozowisko.

Zostaw, póki co, pustynię w spokoju, udaj się teraz ponownie na Mount Gagazet i używając teleportera dostań się na sam dół, a następnie przejdź do miejsca, gdzie walczyłeś z Dark Yojimbo. Zabierz ze skrzynki Aurora Rain i zbadaj skrzynki po bokach. Weź Defence Bracer i Electrocutioner. Nie wychodź jeszcze na Calm Lands. Wróć na statek i porozmawiaj z Brotherem. Wybierz pierwszą opcję (nie martw się hotspotami, jeszcze tam wrócisz, póki co, jesteś na to za słaby) dwa razy i obejrzyj sekwencję. Na Farplane idź drogą na dół. Weź ze skrzynki Mega Potion i zanim zeskoczysz na dużą platformę przygotuj się do walki z Dark Shivą. Zabezpiecz się przed atakami magicznymi. Szczególnia groźny jest Heavently Strike, bo nie dość, że zabiera masę hp, to jeszcze wysysa mp. Postaraj się leczyć postacie, która tym dostaną Hi-Potionami. Jeśli chcesz ukradnij Snow Ring. Dobrze jest mieć tutaj profesja strzelecka, albo ataki nie do uniknięcia, bo Shiva ma bardzo wysoki współczynnik unikania ciosów. Po walce dostaniesz Crystal Gloves. Biegnąc na dół, trzymaj się cały czas lewej strony i skacz na lewe wysepki. Dzięki temu nie wrócisz na górę po przypadkowym skoku gdzieś, gdzia nie powinieneś. Przygotuj się przed kolejną, dużą wyspą do walki z Dark Magus Sisters. Zabij jedną na tyle szybko, aby nie użyły Delta Attack, bo jest on bardzo bolesny (ogranicza HP do jednego). Proponuje skupić się na Sandy, która atakuje Razzia dość często (ukradnij Podpourri). Ma nie za dużo HP, a słabo unika ataków. Później weź się za Mindy, która jest do zabicia bardzo łatwa, jeśli używasz atakow nie do uniknięcia. Możesz jej ukraść Chaos Shock. Na sam koniec zostaw sobie Cindy (White Cape do ukradnięcia), gdyz szkodzi najmniej. Ściągaj jej i jej siostrom, jak tylko na siebie wrzuci Not-So-Mighty-Guard, aby szybciej zabić tą, którą masz aktualnie na celowniku. Nigdy nie bij kilku na raz, są na tyle szybkie, że zabiją Cię, zanim cokolwiek kazdej z osobna zrobisz. Pojedynczo, oto słowo na niedzielę. Po walce w nagrodę dostaniesz Pixie Dust i Faerie Earrings. Uciekaj, zanim grunt pod nogami zamieni się w niccość. Biegnij w dół jedyną drogą i zabij Animę. Uważaj, bo walka może być niebezpieczna. Atakiem Pain wrzuca silence i obniża wszystkie wartości o 1 punkt (jak Malboro swoim splunięciem), co może być denerwujące, Fury Shock jest do ukradnięcia. Uważaj na Oblivion, nie dość, że trwa bardzo długo, to jest to non elemental, non phisical, a co za tym idzie, nie można się przed tym obronić. Całe szczęście za tą masakrę są dwie nagrody. Jedna to fakt, że nie ma więcej Dark Aeonów, zabiłeś wszystkie a druga to Immortal Soul. Garmaht Gnd. Obejrzyj scenkę, jak Fayth usprawiedliwia się z tego, co zaszło. Chciał po prostu ostrzec Spirę przed Shuyinem, ale on był za silny i przejął kontrolę nad Fayth, tworząc Dark Fayth. Dowiesz się czegoś więcej o Shuyinie. To teraz tylko cień, ale naładowany tak mocno nienawiścią, za jest w stanie wpływać na otoczenia i przejmować czyjeś ciało, aby się nim posłużyć. Yuna deklaruje się wziąć Shuyina na siebie i Fayth znika. Porozmawiaj z Le Blanc, a opowia Ci, jak się tu znalazła i dlaczego czeka na Nooja. Wracaj na powierzchnię i leć do Bevelle. Pogadaj z Marodą pod wejściem do świątyni. Zobaczysz, za cała trójka tutaj jest. Isaaru, Maroda i Passe. Dostaniesz Scrougebane Garment Grid. Episode Complete. Leć teraz do Guadosalam. Podejdź do wejścia do kryjówki syndykatu i posłuchaj, jak muzykanci grają. Trommel Guado wyjaśni, że żal mu się zrobiło, że tacy muzykanci mogą odejść w niepamięć i porozmawiał z innymi Guado, aby mogli wrócić z nimi do Guadosalam. Nikt nie miał obiekcji. Porozmawiaj z Tromellam jeszcze raz. Yuna wyjaśni, za Ronso nie chcą rozlewu krwi, a ich starszym jest Kimahn, który jest pokojowo nastawiony do Guado. Tromell wspomni, ze Guado też potrzebują lidera, a Yuna powie, za Tromell jest doskonałym przywódcą. Zacznie się wykręcać, ale muzykanci go będą nagabywać i się w końcu zgodzi. Episode Complete. Wracaj jeszcza raz do Guadosalam. Idź w lewo i porozmawiaj z Tromellam po raz kolejny. Otworzy on drzwi, które dotąd były zamknięte i wyjaśni, ze w środku znajdują się najważniejsze rzeczy dla Guado, ale zabrania części z nich nie przyniesie im straty, będą raczej uhonorowani tym, ze mogą się przydać do kształtowania przyszłości Spiry. Porozmawiaj w środku z młodym Guado, zapyta Cię, czy jesteś Lady Yuna, a później da Tempered Will Garment Grid, otrzymane wcześniej od Ayde. Zabierz ze skrzynki Baralai's Sphere i Tetra Bracelet z drugiej. Wracaj na statek.

Proponuję teraz wybrać się na małą wycieczkę, aby zdobyć trochę doświadczenia i wymaksować kilka profesji. Wymaksuj Gunnera i Dark Knighta, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś i zdobądz przynajmniej 60 poziom każdą z panienek. Doskonałym miejscem aby zbierać doświadczenie jest Farplane, gdzie średnio dostajesz 2000 punktów x2, jeśli używasz Lady Luck z wyuczonym Double EXP. Jeśli nie, to używaj Covenant of Growth Garment Grid. Jeśli będziesz czuł się na siłach, aby iść dalej, to ruszaj do Bevelle. Porady dotyczące przejścia Via Infinito podaję w dalszej części, teraz wystarczy, abyś zabrał z labiryntu Crimson Sphera 6 i Crimson Sphera 8. Wejście znajduja się po prawej stronie, tam, gdzie wcześniej odsuwałeś ścianę z lewej strony przejścia. Zachowaj stan gry i po obejrzeniu scenki zabierz pierwszą z dwóch ster. Drugą dostaniesz po pokonaniu bossa na 20 piętrze (więcej szczegółów dalej). Ważną rzeczą, zanim pójdziesz na pustynię, jest pokonanie bossa na 40 piętrze. Po jego śmierci dostaniesz dużo interesujących rzeczy, ale najważniejszy jest Cat Nip i Speed Bracer. Jeśli chcesz, to kontynuuj, ja proponuję jednak poki co opuszczenie Bevelle i zrobienie w innych miejscach

Episode Complete teraz masz juz wszystko, aby tego dokonać.
Mushroom Rock Road.
Ne miejscu Idź w lewo i porozmawiaj z Elmą Za względu na spokój, jaki się zrobił po koncercie Youth wpadli na pomysł zrobienia turnieju Pogadaj z Yelbalem i wybierz górną opcję
Wywalcz sobie drogę na samą górę nie powinno to być problemem, jeśli dawałeś sobie radę na Farplane Jedyny problem, ale to też chwilowy może sprawić Elma Na szczęście po szybkiej walce ostatnim przeciwnikiem będzie Lucile Może być ciężkim przeciwnikiem, ale jeśli będziesz uważać to powinieneś szybko pokazać, za duzo nie jest w stanie Ci zrobić Jeśli naprawdę, to chcesz szybko skończyć, to użyj Cat Nip będąc na żółtej energii Po walce dostaniesz nagrodę i Episode Complete Wróć na "Grzybową' jeszcze raz i Idź do kwatery głównej Zanim wjedziesz windą na górę zabierz ze skrzynki Machina Booster Jak będziesz koło kwatery głownej, zeskocz ne prawo i zabierz Crystal Bangle ze skrzyni, a później wejdź do namiotu sztabu Popatrz, jak Lucile wydaje rozkazy i zabierz Nooj's Sphera. Zjedź na dół i idź do Den of Woe Zachowaj stan gry, wejdź do środka i wywalcz sobie drogę do końca. Tam czeka Cię niespodzianka. Po walkach (więcej szczegółów ne końcu opisu) dowiesz się wielu ciekawych rzeczy i wzbogacisz się o całkiem przydatne przedmioty W pierwszych dwoch walkach udział bierze tylko Yune, więc przygotuj jej dobry ekwipunek. Resztą zajmiecie się we trójkę Kiedy będzie po wszystkim, dostaniesz Episode Complete

Bilkanel Desert. Przygotuj się do walki w następujący sposób wyekwipuj Cat Nip na postać Gunnera, ktory ma Happy Trigger na trzecim poziomie Reszta druzyny niech będzie Dark Knightami albo Berserkeramil zależy Ci na dużej ilości HP u reszty tylko po to, aby wskrzeszać postać z Cat Nipem (czyli dajesz dziewczynom Crystal Bangle plus Star Bracer - będzie chronił przed czarami) Po zabiciu Angra Mainyu dostaniesz Ribbona i Mercunal Strike Garment Grid Obejrzyj scenki Episode Complete Teraz możesz zacząć wykopywać przedmioty tak aby zdobyć po 13 sztuk kazdego Jest to niezbędne do Episode Complete w Temple of



Djose Zanim zaczniesz kopać udaj się do Cactuar Nation i porozmawiaj z Benzo Potem pogadaj z Mamelą i Frailej Teraz mozesz zacząć kpoanie Central Expanse odblokuje się później

Temple of Djose Jak już uzbierasz odpowiednią ilość komponentow to idź doświątyni, wyekwipuj na Gunnera Bloodlust i Wrnng e później Cat Nip i Speed Bracer Daj mu Highroad Winds Garment Gnd, a resztę druzyny zrób Dark Knightami i daj im Crystal Bangle plus bonusy do defence u. Walcz, jak z Angra Mainyu, wskrzeszaj Gunnera, jakby padł i lecz się, jak będzie krytycznie Walka nie powinna potrwać dłuzej, niz dwa strzały od Gunnera, jeśli ma energię na żółtym. Naciesz się nagrodami, teraz mozesz wymaksować profesję Songtress Obejrzyj scenkę po walce, baaardzo ciekawą scenkę Episode Complete

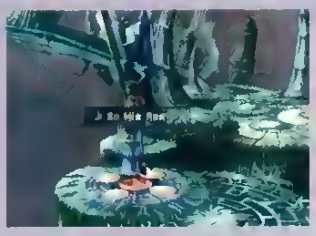
Ostatnie miejsce, jakie zostało do eksploracji (poza Bevelle gdzie na razie proponowałem olać po 40 piętrze Via Infinito), to Calm Lands Upewnij się, że zrobiłeś wszystkie możliwe misje z kwadratem z kazdą osobą, która reaguje na takie zaczepki i wyląduj na trawach Obejrzyj scenkę, która pokaże co wyrzążbiłeś w interesach agencji przez całą grę Później pojawi się Tobli i zjednoczy oba stronnictwe pod nazwą The Calm Skies Partnership Dojdą dwie atrakcje a kredyty zdobyte u jednych i drugich będą policzone jako wspólne. Od razu zostaniesz teleportowany na statek, e tam dostaniesz bonusową dressphere za Episode Complete w kazdym możliwym miejscu, Mascot! Wracaj ne Calm Lands i pogadaj z ojcem chłopaka Jeśli przyszło



kilka kobiet to powinieneś dostać Speed Bracer Zaglądnij za agencję, tam znajdziesz w skrzynce 50 000 gil Teraz złap 14 chocobosów (dajesz podczas walki chocobosowi Gysahl Greens i wybijasz stworki, a potem jeszcze raz Gysahl Greens) niewazne z jakiego obszaru, liczy się ilość Jak juz będziesz miał komplet, to wracaj do jaskini Clasko na Calm Lands i zachowej stan gry Sprawdź, czy masz 4 chocobosy, które mozesz levelować do piątego poziomu Jeśli nie, wyrzuć te chocobosy, których maksymalny level jest najniższy Złap jeszcze kilka chocobosów i powtarzaj operację (save zanim zaczniesz karmić, load jeśli nie masz wystarczająco dobrych chocobo), aż będziesz miał 4 chocobosy, które mogą mieć maksymalnie 5 poziom doświadczenia. Kiedy juz tak się stanie, przemieść te cztery chocobosy na listę prorytetową (runners list) Zachowaj stan gry i wyślij chocobosy w miejsca zgodne z ich naturą Timid chętnie pójdą na Kilika i Thunder Plains, Normal preferują Besaid, Macalania i Moonflow, e Bold wolą Djose Temple oraz Calm Lands Powalcz około 10 walk i wróć do Claeko, ale zanim z nim porozmawiasz, zachowaj stan gry Jeśli wszystkie 4 chocobosy wrócity - to dobrze zachowaj stan gry Jeśli nie - załaduj i pogadaj z Clasko Rób to do skutku, dopóki cała czwórka nie wróci Jeśli wszystkie wrócą, to level-upuj je na drugi poziom i wyrównaj do 100 poziomu Heart Wyślij teraz wszystkie 4 chocobosy lvl 2 znów na lokacje, w których się dobrze czują Idź walczyć wróć, zachowaj stan gry pogadaj z Clasko Jeśli wszystkie wróciły, to lvl-up na trzeci, regeneracja Heart i wyślij je znowu, jeśli się nie udało - to load Rób tak, aż nie podniesiesz ich na lvl 5. Kiedy to zrobisz, wyślij tym razem trzy chocobosy ne obszary, które lubią i idź walczyć Wróć zachowaj stan gry, pogadaj z Clasko Jeśli wszystkie 3 wróciły, to wyjdź z lokacji, jeśli nie - reset i load Powiedzmy, ze się udało i wszystkie 3 wróciły Wyjdź przed eranę, wyjdź ne Calm Lands i wróć do Clasko Powinna się uruchomić scenka, w której Clasko mówi o nowym lochu, do którego wejście znajdziesz na mapie jest oznaczone zielonym kwadratem Zachowej stan gry i wejdź do środka Twoje zadanie, to otworzyć wszystkie drzwi i pokonać Anything Eater a, którego znajdziesz za zamkniętymi drzwiami w północnej części labiryntu Walka łatwa nie jest, proponuję dwóch Dark Knightów i White Mage a Dark Knightowie standardowo niech bombardują Darknessem e magus niech zajmie się leczeniem Jeśli masz, to daj magusowi Ribbona aby nie ginął od "Smack", która ma wbudowany status Death Dark Knightowie są chronieni, bo mają deathproof a, dlatego na nich warto postawić w tej walce Uważaj tylko ne Flara, jest dość mocne Wrzucanie na siebie Reflect, aby uniknąć Flare, nic nie da, ponieważ boss ma na sobie Reflect i rzuca czary ne siebie, ale odbijają się i dziewczyny obrywają. Jak chcesz, to ukradnij Mega Potion, ale raczej nie warto się męczyć. Kilka dobrych Darknessów i boss padnie Kiedy będzie martwy, otwórz resztę drzwi po stronie bossa, e później drzwi naprzeciwko miejsca, gdzie był Anything Eater (podejdź do ściany i wduś X) Amazing Chocobo należy do Ciebie. Episode Complete! Teraz mozesz wysłać trzy chocobosy lvl-5 na Mi ihen Highroad, tam tez znajduje się dodatkowy loch, ale nie jest on potrzebny aby mieć 100% story complete napiszę o tym kiedy indziej (brak miejsca) Powtarzaj manewr podobnie jak wcześniej idź walczyć, zachowaj stan, pogadaj z Clasko, aż nie wrócą wszystkie 3, a wspomni Ci o lochu na Mi ihen Mozesz tez wysłać chocobosa (dowolnego) na Bilkanel, nie rób tego wcześniej, zrób to dopiero teraz, e dostaniesz komunikat, ze zaginie Od teraz mozesz kopać ne Central Expense e tam znajdziesz prędzej czy później (wykopaliska) klucz do skrzynki z obozowiska. Co znajdziesz w środku? Przekonaj się sam

Nadszedł czas aby skończyc sprawę w Via Infinito Leć do Bavelle i przejdź do końca (100 piętro) loch, zabij wszystkich bossów (szczegóły na końcu)

Kiedy dokonasz tego karkołomnego osiągnięcia, wróć na statek i porozmawiaj z Shinrą Po scence (brzmi jak wstęp do Final Fantasy VII) obejrzyj dla pewności wszystkie stery z nagraniami Jak juz będziesz to miał za sobą, idź do windy i wjedź na Deck Posłuchaj rozmowy Brothera i Buddego, którą im przerwie Cid Zjedź na dół do Cabin i posłuchaj, jak Cid strofuje swoje dzieci. Wybierz dowolną opcję, aby opowiedzieć się po której ze stron, e później jedź ponownie na Deck i obejrzyj scenkę z Rikku Kiedy rodzinne wydarzenia będziesz miał za sobą podejdź do



Brothera i użyj ekrótu do Farplane Przejdź przez portal (góma opcja) i nadepnij ne niebieskawy kamień Podejdź do czegoś na kształt organów i wprowadź dopiero co znalezione nutki Otworzy się przejście dalej Idź w lewo i poczekaj, aż wyładowania ne bramce przestaną się pojawiać Nadepnij na portal z nutami i na rozejściu zawróć w prawo Nadepnij ne kolejny portał z nutami i biegnij do skrzynki (Megalixir), a potem na dół, trzecią ścieżką do ostatniej nuty w tej części Wróć na górę do drugiego panelu gdzie wbijasz nuty Druga brama złamana, biegnij w prawo, przekrocz bramkę i zeskocz ne dol w prawo Jak poznasz nuty to idź do góry ścieżką i wejdź na kolejny panel Z niego zeskocz i idź w lewo, naciskając ostatni panel z nutami Wprowadź nuty po prawej, zabierz ze skrzynki Turbo Ether x3 i biegnij do góry Obejrzyj scenkę, gdzie Gippal leży ranny Nooj pobiegł dalej w górę za Baralaiem/Shuyinem Pojawia się Le Blanc i chłopaki Gippal przekaze od Ncoj a sferę dla Paine Obejrzyjcie sferę, a potem przyglądnij się dobrze układowi wysepek i która z nich uruchamia którą sekwencje nut. Kombinacja to So, Mi*, Re* Do*, Ti, La, Fe, Mi Fe, So, Do Właściwe odpalenie tej sekwencji jest następujące wskocz ne platformę maksymalnie wysuniętą w lewo pojedziesz do niej ne górę zeskocz z niej ne prawo (So, Mi*, Re*), a potem wskocz na dużą platformę po prawej Pojedziesz ne górę, wskocz na dużą platformę po prawej (Do*, Ti) Wracaj do save pointu tą samą drogą jaką się tu zjawiłeś. Wjedź platformą z prawej strony ne górę i zeskocz na platformę po lewej u góry Dojedź do wyzwalacza nut (La) i wracaj na dół Wybierz windę po lewej i jak wjedziesz nią nieco wyżej, przejdź w lewo i do góry do kolejnej windy Przeskocz w prawo (So) i wróć na windę weźmie Cię jeszcze wyżej Zabierz ze skrzynki Mega Phoenix i wyzwól kolejne nuty Zjedź ne sam dół i jeszcze raz wejdź ne windę po lewej Wjedź do góry i przeskocz w lewo i na dół (Fe). Wróć ne sam dół i jedź windą w prawo. Tym razem wybierz dolną windę po lewej stronie i zagraj kończące melodię nuty Podejdź do bramy i zagraj całość Brama pęknie, a Ty możesz iść na górę W końcu dotarłeś do Vegnaguna Biegnij na górę, tam, gdzie stoi Nooj i bądź świadkiem sceny uruchamiania Vegneguna przez Baralaia/Shuyina Ncoj podzieli się z ekipą swoim planem. Jakie są jego szczegóły, sam zobaczysz Reakcja Yuny będzie też ciekawa Prędzej czy później pojawi się Le Blanc i Gippal a plan ulegnie modyfikacji, kiedy Vegnagun się obudzi Trzeba rozebrać tą maszynę, kazda ekipa zajmie się innym kawałkiem Zaczynasz od ogona Daj Cat Nip i Highroads Winds Garment Gnd gunnerowi, aby szybko zakończyć te walki Sprowadź go oczywiście najlepiej na żółtą energię Bloodlust i Wrnng, e potem dopiero zmień akcesoria na właściwe Dwa uderzenia i nie ma co z ogona zbierać Jeśli jednak chcesz to zrobić w uczciwy sposób, to polecam Dark Knighta z Crystal Bangle dwie sztuki i White Mage a do supportu Darkness albo Black Rain do wyboru, pamiętaj aby uzupełniać braki w MP Turbo Etherami Zarzuć na ekipę czary ochronne, nie zapomnij rzucić Hastegi (załóż po to Speed Bracer u White Mage a oraz Ribbon, tak ne wszelki wypadek) Megalixir x2 to nagroda za tytaniczne (heh) zmagania. Biegnij dalej, bo Le Blanc sobie nie radzi ze swoją częścią.

Nawet nie myśl o niszczeniu Nodów, jest to zbyt czasochłonne i nieopłacalne Skup się ne samym Vegnagunie, powinien paść po dwóch dobrych uderzeniach z Darknessa Mithril Bangle to nagroda Biegnij do góry i pogadaj z chłopakami Nie miej tym razem taryfy ulgowej, Cat Nip szybko załatwi sprawę A jeśli nadal zgrywasz twardziela, to ten sam team, co poprzednio tylko musisz dbać o wyłączenie skrzydeł ne początku Obejrzyj scenkę po walce i przygotuj się do ostatecznego starcia Teraz aby dobrać się do twarzy Vegnaguna, musisz najpierw pozbyć się części bocznych Jeden Darkness powinien załatwić sprawę Ataki głowy nie są zbyt straszne po tym, co przezywałeś w Via Infinito, aby nie powiedzieć, że są śmieszne Zrób co chcesz, ale nie przedłużaj cierpień Vegnaguna Cat Nip albo Darkness, mozesz również wymyślić coś mniej taniego, na przykład zabić go czarami. Obejrzyj scenkę z "Lenne" i Shuyinem, a potem wyjaśnij pewną rzecz Shuyinowi Wystarczy, że będziesz się leczył systematycznie i powinieneś załatwić sprawę dość szybko. Jego ataki są dość ciekawe, prawda? Terror of Zanarkand zabiera najwięcej i jego należy się obawiać, bo jest w całości skierowany na jedną osobę Jego specjalne ataki przeplatane są zwykłymi, ale na zasadzie jeden special - jeden zwykły Postaraj się nie przegrać teraz, bo byłby wstyd Jeśli Ci się uda (jak chcesz mozasz ukraść fajny przedmiot), to ciesz się zakończeniem Jeśli robiłeś wszystko co należało, to na łące ne Farplane zagwizdź (X) i wybierz Yes Gratulacje, właśnie przeszedłeś grę na 100% Zaczekaj, aż przelecą napisy i obejrzyj nagrodę

Jeśli jednak nie dałeś rady zrobić 100% za jednym podejściem, to nic strasznego się nie stało, new game plus zaczniesz od tylu procent ile zdobyłeś i po prostu uwazaj, aby teraz ne przegapić tego miejsca, gdzie brakuje procentów Zaczynasz mając niemal wszystko, co zdobyłeś do tej pory Będzie łatwo

Detalicznie o niezbędnych sidequestach.

Operation Monkey:

Podane w kolejności dopasowywania i kto z kim

Birch-Sequoia
Spring-Autumn
Dusky-Dawne
Rosemary-Thyme
Terran-Skye
Minni-Maxx
Summer-Winter
Pake-Vallis

Canis-Feline
Arroh-Ouivrr
Golde-Sylva
Luna-Sol

W nagrodę dostaniesz Soul of Thamasa i zapewnisz spokój kopule. Od teraz będzie domem dla pokoleń małp

Kaktusy z Bilkanel Island.

Matki kaktusów to zielone punkty na mapce. Należy z nimi porozmawiać, aby uaktywnić poszukiwanie kazdego następnego kaktusa. Tylko jedna matka jest aktywna za każdym razem. Od niej dostaniesz podpowiedzi, gdzie może znajdować się dany kaktusik.

Aby wygrać z Kaktusami, należy unikać ich ataków (R1) i w odpowiednim momencie strzelać. Jeśli zostaniesz trafiony igłami kaktusa, tracisz amunicję. Ilość straconej amunicji, to Strenght kaktusa. Jego Agility, to szybkość przemieszczenia się (zobaczysz w czym rzecz). Kiedy amunicja się skończy, a kaktusik ma jeszcze jakąś energię, oznacza to przegraną. Jeśli hp kaktusa osiągnie zero, to wygrywasz. Problemem w tej mini grze jest jedynie timing, ale jeśli to opanujesz, to spokojnie przebrniesz przez wszystkie pojedynki. Aha, po każdym strzale zrób unik, tak na wszelki wypadek, aby nie trafiły Cię igiełki kaktusa, wypuszczają je losowo niezależnie od tego, czy Ty je trafiasz, czy nie. Za każdym razem, kiedy zobaczysz komunikat po walce "...is finally cooparating" (...-imię kaktusika) zabierz delikwenta do Cactuar Nation przy pomocy Hoovera.

1. Lobivia- znajduje się w Oasis, gdzie dostaniesz się, biorąc hoovera z Bilkanel Desert. Aby wrócić po walce, wybierz u Hypello opcję Return to camp.
2. Toumeya - znajdziesz go na plaży w Besaid. Siedzi sobie na samym brzegu, wpatrując się w fale. Przerwij mu tą sielankę i przypomnij o obowiązkach względem wioski.
3. Lobera - Lec do Guadosalam i wejdz do kryjówki Le Blanc. Zejdź do podziemia i idz do pokoju, gdzie znajduje się skrzynka. Teraz są tam dwie skrzynki i w tej drugiej śpi sobie kaktus (wampir czy jak?)
4 i 5. Areq&Arroje - Przejście między Calm Lands. Cavern of Stolen Fayth a Mount Gagazet. Chłopaki jeżdżą sobie na chocobosie. Rewelacyjny widok!
6. Islaya. Przeszukaj Thunderplains, drugą część okolicy kamiennych tablic z rysunkami kaktusów.
7. Chiapa. Klilka. Idź do lasu i wskocz na drzewo po prawej stronie drogi, tam gdzie znalazles Arcane Lore.
8. Eho. Mount Gagazet. Znajdziesz go w miejscu, gdzie walczyłeś po raz drugi z Seymourem Guado. Od save pointu (po zrobieniu Episode Complete na Gagazet) idź w prawo i zeskocz na dol. Później cały czas w dół, aż za filary. Kaktusik siedzi i wpatruje się w niebo.
9. Bartschella. Znajdziesz ją też w Klilka w domu Dony.
10. Frailea. Pogadaj z matką kaktusa, a potem z Mamelą. Wybierz górną opcję i oglądaj scenkę. Zachowaj stan gry w środku i biegnij na sam koniec. Olej skrzynki przy zasypującym się pasażu. Dobrego kaktusa rozroznisz po buźce, ma ją okrągłą od obu stron. Jeśli wygrasz (a to jedyna walka z kaktusem, którą się opłaca wygrać), dostaniesz Covenant of Growth Garment Grid.

Bevelle: Via Infinito.

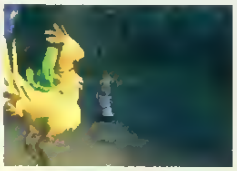
Po pierwsze nie działa Charm Bangle. Po drugie zapomnij o postaciach poniżej 80 poziomu. Po trzecie nie walcz z Elder Drakiem na początku, bo szkoda ładować save'a. Po czwarte nie zniechęcaj się. Po piąte... jeszcze to czytasz? Dziwne. Ok, do rzeczy. Znajdziesz tu tylko strategie, jak przejść co trudniejsze plansze, jak sobie dać radę z bossami i w sumie tyle, więcej nie potrzeba.

Piętra 1-19. Lekkie walki, najtrudniejszy przeciwnik to Tonberry i Elder Draka, którego omijasz biegnąc, kiedy wskoczy w swoją niszę. Sugerowane profesje 3xLady Luck, aby szybko poszło.

Piętro 20. Walka z bossem. Aranea nie jest trudna, jeśli masz wyuczone Critical u Lady Luck. Podnieś sobie też HP o 100% u każdej panny, aby nie było nieporozumień. Nagroda za głowę stwora to Crimson Sphere.

Piętra 21-39. Nadal bez rewelacji. Powinieneś sobie spokojnie dać radę. Profesje jak wyżej. Zachowaj stan gry, jak dojdziesz na 40.

Piętro 40. Walka z bossem. Black Elemental może być trudny, jeśli nie jesteś idealnie szybki. Cztery rzeczy: Dark Knight, HP powyżej 6000, Highroad, Winds, Garment Grid i odpalenie Charon'a. Po walce. Zanim jednak podejdziesz do walki, wróć na górę i zachowaj stan gry, bo może się zdarzyć, że rzuci Ultimą, zanim cokolwiek zrobisz. Wtedy reset i od nowa. Takie życie. Po walce dostaniesz kilka akcesoriów, z czego dwa są kluczowe: Cat Nip i Speed Bracer. Od razu zrób maszynę do zabijania czyli Gunnera z Cat Nip'em, Speed Bracer i Highroad. Winds i żółta energią. Każde jego uderzenie (happy trigger lv3=12 uderzeń) to 9 999 obrażeń i leczenie za 9 999, nawet głupim potionem. Nie będziesz jednak leczył, bo nie ma potrzeby. Szybki sposób na żółtą energię: nałóż Bloodlust i Wring na gunnera i zaraz zdejmij. Załóż właściwe akceseria i voila!



Zakończenia



W grze jest 6 zakończeń. Poniżej lista zakończeń wraz z wymaganiami aby każde z nich uzyskać.

1. Złe zakończenie. Wystarczy przegrać walkę z głową Vegnaguna albo zaczekać 80 tur aż działo odpali.

2. Normalne zakończenie. Oglądasz to za każdym razem jak przechodzisz grę i nie przegrasz walki w głową Vegnaguna.

3. Normalne zakończenie extra. Kiedy oglądasz scenkę podczas zakończenia na polu kwiatów na Farplane naciskaj X.

4. Dobre zakończenie. Musisz porozmawiać z Maechen-em w trzecim chapterze gry w Guadosalam, kiedy Yuna spadnie na Farplane musisz naciskać X aby wydostać się na zewnątrz (4 razy X) oraz oglądając scenkę w zakończeniu na polu kwiatów na Farplane naciskaj X i wybierz górną opcję proponowaną przez chłopca.

5. Dobra zakończenie (ale nie aż tak.) Musisz porozmawiać z Maechen-em w trzecim chapterze gry w Guadosalam, kiedy Yuna spadnie na Farplane musisz naciskać X aby wydostać się na zewnątrz (4 razy X) oraz oglądając scenkę w zakończeniu na polu kwiatów na Farplane naciskaj X i wybierz dolną opcję proponowaną przez chłopca.

6. Perfekcyjne zakończenie. Musisz porozmawiać z Maechen-em w trzecim chapterze gry w Guadosalam, kiedy Yuna spadnie na Farplane musisz naciskać X aby wybostać się na zewnątrz (4 razy X) oraz oglądając scenkę w zakończeniu na polu kwiatów na Farplane naciskaj X i wybierz górną opcję proponowaną przez chłopca. Musisz mieć 100% Story Complete aby zobaczyć dodatkową scenkę na sam koniec.

Piętra 41-59. Może się zdarzyć, że spotkasz na swojej drodze Mega Tonberrego. Jest akurat na Cat Nip'ie, więc się nie przejmuj. Gunner i dwóch Dark Knightów to Twój dream team. Dark Knightowie powinni mieć Vallant Lustre, Germet Gnd i Crystal Gloves, aby ich Defence było w okolicach maksimum. Oni są tylko po to, aby wskrzeszać Gunnera, tak naprawdę to on będzie "pracować".

Piętro 60. Concherer, Megaton Press zawsze zabije jakąś postać niezależnie od tego ma HP czy Defence u. Jego zwykłe ataki to obrażenia rzędu 3000, czyli do przełknięcia. 3xHappy Trigger i po zabawie. Nic nie dostaniesz po walce, sorry. Jak zawsze wróć i zachowaj stan gry.

Piętra 61-79. Coraz częściej Mega Tonberry, czasem walki z nim są niezbędne. Wielki losowe nie powinny sprawiać problemów, jeśli polegasz na Gunnerze. Zanim pójdziesz dalej, wroć na górę zrobić save'a.

Piętro 80. Chac. W tej walce dziwnym trafem nie działa Ribbon, ani żadne inne akcesorium chroniące przed zamianą w kamień. Problem polega na tym, że jeśli zamieni jakąś postać w kamień, to lubi ją potem szybko dobić. Ręcznie wpakuj sobie Soft na pierwsze miejsce w przedmiotach, zaraz obok Phoenix Down'a, X-Potiona i Mega-Phoenixa. Natychmiast, jak zamieni jakąś postać w kamień, odczaruj ją, zanim pójdzie atak Heaven's Cataract albo fizyczny, który zamieni postać w okruszki.

Piętra 81-99. Nawet nie walcz, szkoda czasu. Uciekaj bo w losowych walkach trafiają się Elder Drake'i, czy też poprzedni bossowie (np. Chac, bardzo śmieszne).

Piętro 100. Dwie walki z bossami z rzędu. Tutaj dużo zależy od szczęścia, czy boss zabije Gunnera, czy zdążysz go dobić, zanim użyje Genesis. Na początek Happy Trigger, który zabierze mu ponad połowę HP, a później trzymaj palec na mega-phoenixie i bądź gotów go użyć (przez postać, którą przezyje, jego pierwszy atak zazwyczaj zabija dwie laski). Drugi Happy Trigger zabija Paragona. Jak masz dużego farta i zręczne palce, to zabijesz go drugim HT, zanim on zrobi cokolwiek. Od razu przechodzisz, bez leczenia do drugiej walki. Trema. To ten kiep, co się tu zgubił. W zależności od tego, czy wszyscy żyją, czy nie, rzuć mega-phoenix albo wal HT. Spodziewaj się Ultimy albo Flera zaraz potem. Jak to zrobi, to jesteś martwy (Ultime) lub jeszcze żywy, ale w agonii (Flare). Zanim rzuci któryś z czarów, musisz wyssać mu MP, przy pomocy Mana Spring. Lecz się tylko X-Potionami, systematycznie wysysaj mu MP, a będzie dobrze. Lecz się nawet wtedy, jak masz prawie maks HP, tylko nie Gunnerem. Gunner w kółko Happy Triggeruje. Uważaj na Meteor, który jest w tej części atakiem fizycznym i nie wymaga MP (przynajmniej u Trema). Jeśli się leczyłeś, umrze tylko gunner. Po walce dostaniesz Iron Duke, najlepszy przedmiot w grze. Gratulacje. Teraz możesz robić pozostałe procenty konieczne do 100% story.

Gunner'a Gauntlet: Postacią kierujesz za pomocą lewej gałki. Strzelasz X-em, namierzasz cel klawiszem O, kwadratem cel zmieniasz, a trójkąt służy do ulepszania amunicji (za dwie sztuki podświetlonej robi się jedna kolejnego rodzaju). R1 i L1 zmieniają rodzaj amunicji. Jeśli nie dasz się trafić, to pasek na dole będzie rósł, aż do trzeciego poziomu. Jest to mnożnik jaki będziesz dostawał za każdego zabitego stwora. Jeśli dasz się trafić, to niestety ładujesz pasek od nowa.

Sphere Break. Do gry wybieramy cztery monety. Te monety to tak zwane monety wejściowe, które musisz sobie samemu wybrać. Od nich będziesz zaczynał każdą rundę. U góry ekranu masz liczby. Są to sumy, z których jedną musisz uzbierać, aby zakończyć daną rundę. Za użycie monet z planszy, czyli nie tych, które masz jako wejściowe, zdobywasz punkty zwane Quota. W odpowiedniej ilości tur musisz zdobyć odpowiednią liczbę Quota. Jeśli masz monetę, ze zdolnością Echo Count, to dodatkowo, jeśli dwie kolejne sumy lub więcej ukończysz z tą samą liczbą użytych monet, to dostaniesz bonus. Naturalnie im dłużej udaje Ci się upraszczać podane sumy, tą samą ilością monet, tym większy jest bonus. Więcej zasad poznasz w grze, część potrafi bardzo urozmaicić rozgrywkę (brak miejsca nie pozwala mi na opisywanie wszystkich, ekupiłem się tylko na Echo Count, bo łatwo w ten sposób wygrać z Shinrą). Monety zużywają się w liczbie jednej sztuki danego rodzaju na grę. Warto te najlepsze oszczędzać. Monety wykopujesz na Bilkanel Desert. Niestety



wszystko co tu się znajduje, to detka w porównaniu z tym, co jest w grze. Brak miejsca robi swoje. Resztę zobaczycie po kolei w Kąciku RPG.

Wielkie dzięki dla HpSolo oraz Demira Kolara, bez pomocy których ten opis nie byłby tak dokładny. Opis był robiony na podstawie amerykańskiej wersji gry.





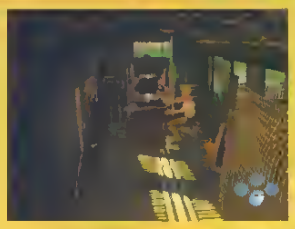
INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
producent	Revolution Soft
gatunek	przygodowe
liczba graczy	1
czas gry	14 godzin
stopien trudnosci	średni
akcesoria	PS2 1085kB
ocena w PSX EXTREME	8 (Kali)
ocena srednia*	78% PS2 79% Xbox

BROKEN ⊕ SWORD
THE SLEEPING DRAGON

OPIS przejścia

Jedna z niewielu "prawdziwych" przygodówek na konsoli Klimatyczna, bazująca w oparciu o sprawdzone pomysły z ery stricte pecetowych gier tego typu I choć do odlu liniowa, co uważam za największą jej wadę, potrafi w udany sposób przyciągnąć od ekranu Fabuła - trochę naciągana Ale która nie jest.. ? Część wstawek oraz dialogów przypomina kwestie wygłaszane w filmach klasy B, aczkolwiek są też momenty w których potwornie się uśmiejesz Humor Stobbarta nie dorównuje może poziomem cynikowi nazwiskiem Threepwood (podobna w założeniach seria THE COURSE OF MONKEY ISLAND) ale i swoje "robi" Kilka podstawowych zasad, którymi się kieruj zawsze rozmawiaj z wszystkimi dostępnymi postaciami na wszystkie możliwe wątki To podstawa W miarę często zapisuj stan gry Mimo za nie można tutaj tak naprawdę zginąć zdarzają się wpadki programistów i nowy BROKEN SWORD ma tendencję do „zwisów" Podchodź też postacią możliwie jak najbliżej ścian oraz obiektów, bo tylko wtedy "zapali" się ikona umożliwiająca przylgnięcie do ściany czy też wspięcie się wyżej (oczywiście w miejscach gdzie jest to możliwe) Zostawiam Cię zatem z młodym amerykańskim prawnikiem i jego ex - powodzenia w skopaniu tyłka Grand Masterowi



CONGO (George)



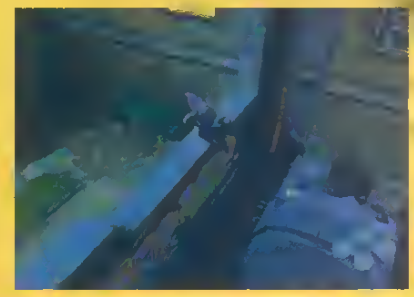
Odepnij pas używając klawisza akcji i rozglądnij się po kadłubie samolotu Znajdziesz butelkę piwa Przy drewnianej skrzyni jest uchwyt - spróbuj go użyć Skrzynię najpierw wysuń a następnie przesuń na sam koniec samolotu W ten sposób zrównoważysz wagę i będziesz mógł się dostać do kokpitu Podnieś leżącą na ziemi gaśnicę i ciśnij nią w szybę Spróbuj pogadać z Harrym Śpi Przeszukaj jego ubranie - znajdziesz otwieracz Użyj go wchodząc do Inventory i łącząc z butelką piwa Tą ostatnią już otwartą podstaw pod nos Harry ego Pogadaj z nim, po czym stań na środku kokpitu i użyj klawisza akcji George sprobuje wyjść przez rozbitą wcześniej okno, ale... Potrzebny jest większy ciężar z tyłu samolotu Pogadaj ponownie z Harrym, który będzie robił za balast Wyjdź przez rozbite okno Mało brakowało Teraz wykonaj kolejną sekwencję platformowe, aż nieco okrężną drogą wyjdziesz na samą górę Krótka scenka której świadkiem jest George, odsłania morderstwo

PARYŻ (Nicole)

Grasz jako Nico Zabierz ołówek, z miejsca gdzie na ścianie przyczepione są różne kartki Spróbuj otworzyć drzwi od apartamentu Niestety zamknięte



Szklanymi drzwiami wyjdziesz na balkon Przesuń kamienną kolumnę do siebie, następnie przejdź po niej na drugą stronę i popchnij dalej do przodu aż do banerki Wejdź na nią i podskocz do góry, zaczepiając się o rynnę. Przesuwaj się w lewo, po czym opuść i spróbuj otworzyć drzwi od apartamentu Zamknięte, więc przejdź przez balkonową banerkę i tak przesuwaj się w lewą stronę Ponownie na balkon - przyjrzyj się dokładnie drzwiom Skorzystaj na nich z legitymacji dziennikarskiej (masz ją w Inventory) Wejdź od środka Kolejnymi drzwiami odstaniesz się naraszcie od apartamentu Natkniesz się na ciało - przeszukaj je, a znajdziesz wizytówkę Vamonowi nie będzie już potrzebna Na podłodze nieopodal leży łuska od naboju Łazienka jest pusta, z kolei drzwi frontowe zamknięte Parę kroków w kierunku kuchni i.. Cała zabawa polega na tym, by w odpowiednim momencie nacisnąć klawisz akcji Sprawa dość prosta: uderz po raz pierwszy w klawisz akcji (pojawia się odpowiednia ikona) zaraz po tym, gdy wypowiedziane zostaną słowa "You won't be so clever when I've killed you" Nicole chwyci wówczas za patelnię, uderzy nią przeciwniczkę a następnie uchroni ale przed kulą Po raz drugi musisz nacisnąć przycisk mniej więcej po tym jak padnie "I never forget a face, so why had I forgotten hars?" - Nico uderzy przeciwniczkę drzwiami od lodówki Zauważyłem tu dziwną zależność, od o ile w wersji na Xboxie nie było problemów z wykonaniem poprawnej sekwencji, o tyle na PS2 czasem gra nie chciała zaskoczyć w przypadku drugiej jej części - uderzenia drzwiami od lodówki Sposobem okazało się wtedy ciągłe wciskanie X-a podczas odgrywania całej scenki - musi w końcu ruszyć Krótka wstawka, po czym wróć się z balkonu do kuchni Odsłuchaj wiadomości nagrane na automatyczną sekretarkę - telefon jest na stole Wykonaj też rozmowę z Andre W koszu na śmieci znajduje się bankowy wyciąg z konta Wyjdź z kuchni na balkon i po schodkach na dół Spróbuj otworzyć drzwi i dalej kolejnymi schodami w dół Zabierz z ziemi gazetę Możesz wspiąć się na mur pokryty graffiti Zeskocz na dół i spod ławki zabierz





Bohaterowie występujący w grze:

Alphonse - jeden z robotników kierowca ciężarówki
Andra Lobineau - dobry znajomy Nico
Beatrice - dziewczyna śp Vamone
Bruno - dość tajemnicza postac ktora niby ginie... Niby
Chłopak z deskoroliką - postać z ulic Paryża
Cholmondely - profesor szalony naukowiec
Colonel Butley - zabawny Brytyjczyk szukający córki w Glastonbury
Eamon O'Mara - irlandzki raportar BBC
Flap - głupkowaty ochroniarz Susarro
Flobbard - robotnik.
George Stobbart - główny bohatar Młody prawnik z USA
Grand Master - ponownie w akcji główny "zły" bohatar
Harry - Australijczyk, pilot samolotu
Inspektor policji - gość prowadzący śledztwo
Madame Zazie - wróżka
Melissa Butley - córka Colonela
Nicole Collard - partnerka Stobbarta w grze, dziennikarka, jego ex
Petra - prawa ręka Susarro zabójczyni Vamona
Policjantka - postać z ulic Paryża
Sąsiadka Vernona - kobieta, która "widziała" zabójczynię Vamona
Sprzątaczka - postać z ulic Paryża, była "tancerka" Moulin Rouge
Strażnicy - tylko z dwoma z nich zamienisz parę słów
Suarro - jeden ze "złych" charakterów
Szef kuchni - krotki epizod w zamku Susarro
Tristram Hillage - hipis prowadzący sklep, "poeta"
Vernon - informatyk, geniusz komputerowy Trup)

Broken

BROKEN SWORD SLEEPING DRAGON to naprawdę udana kontynuacja serii która wyszła obronną ręką w trakcie transformacji do świata 3D Jest to jedna z najlepszych opcji, jaką mozesz wybrać w trakcie poszukiwania godnie prezentującej się klasycznej przygódówki, która w dodatku spełnia wszelkie obowiązujące standardy Ha! Mało powiedziec, za spełnia standardy - ta gra to przykład przekładającego się na wszelkie aspekty profesjonalizmu wykonania, jakiego brak wielu obecnia wychodzącym pozycjom □ [shiva]

Shiva



perukę. Od razu jej się przyjrzyj z poziomu Inventory, a Nico dostrzeże kilka jasnych włosów - najwyraźniej jej niedoszła zabójczyni jest blondynką.



Przez murek ponownie przedostań się na ulicę skręcając w prawo. Porozmawiaj z policjantką na wszelkie możliwe tematy. W jednej z przecznic znajdziesz sprzątaczkę, nieco stukniętą byłą tancerkę Moulin Rouge - z nią również porozmawiaj i wypytaj o wszystko. Następnie pogadaj z chłopakiem biegającym z deską. Dowiesz się od niego m.in. jakim samochodem uciekła blondyna. Jaguar E-Type. Idź z tą informacją do policjantki, pogadaj na ten temat, a włączy się wstawka... Policjanci zgarniają Nico do mieszkania Vernone, gdzie po dłuższej rozmowie z inspektorami...

CONGO (George)

Krótka scenka i gość odszedł do lepszego świata. Przeszukaj ciało, a uzyskasz identyfikator. Rozglądnij się po grocie - na stole znajdziesz lupę oraz pocztówkę z Glastonbury (obejrzyj ją - odczytasz w ten sposób zapisaną z tyłu wiadomość). Przyjrzyj się skrzyni obok. Musisz ją przepchać w wyraźnie zaznaczone na ziemi miejsce, w kształcie kwadratu - po umiejscowieniu na nim skrzyni drzwi stoją otworem. Najpierw uruchom wielką maszynę, a następnie skorzystaj z dźwigni po prawej. Narobisz małego bałaganu, za to na ziemi znajdziesz fragment dźwigni - metalową rurkę. Wsadź ją w specjalny otwór na ścianie, tuż przy wejściu, a potem pociągnij za dźwignię, dzięki czemu będziesz mógł przetransportować skrzynię z sąsiedniego pomieszczenia, drzwi nie zamkną się, gdy będziesz ją przestawiał. Przesuń skrzynię do ściany zaraz po lewej, patrząc od strony, którą wchodziłeś do pomieszczenia z wielką maszyną. U góry jest wyraźnie zaznaczone miejsce w skale, gdzie można się wspiąć - wejdź na skrzynię i wdrap się do góry. Znajdziesz gniazdo ptaków. Jest jednak jest zbyt wysoko, by George mógł po nie sięgnąć. Wróć się do miejsca z dźwignią, wyjmij z powrotem metalową rurkę. Wróć do miejsca z gniazdem. Za pomocą rurki zrzuć gniazdo na ziemię i idź dalej przylegając do ściany. Kilka kolejnych elementów stricte platformowych i udało się wydostać na zewnątrz. Dojdziesz do posągu przedstawiającego głowę smoka. Wsadź do środka gniazdo ptaków, a następnie użyj na nim lupy - tym prostym sposobem rozpalisz ogień. Po krótkiej scence biegnij szybko w kierunku jeepa i załaduj się do środka zanim zostaniesz zastrzelony.

WIELKA BRYTANIA: GLASTONBURY (George)

Witamy w Anglii. Na dobry początek pogadaj z biegającym po ulicy gościem nazwiskiem Colonay Butley, szukającym córki, o czym dowiesz się z krótkiej wymiany zdań. Spotkasz też śledzącego na ławce irlandczyka Eamona O'Marę - pogadaj i z nim. Niemal naprzeciwko od niego znajduje się mały biały budynek z szyldem „Zazies Kicek", w którym spotkasz wróżkę Madame Zazie. Pogadaj z nią.



Kilka domów dalej jest sklep, który prowadzi hipis nazwiskiem Tristram Hillage. Przyjrzyj się pocztówkom oraz książkom. Tym ostatnim nieco dłużej, tak by George zaczął czytać fragmenty zawartej w nich poezji (aż do momentu, gdy



stwierdzi, że wystarczy). Następnie pogadaj ze sprzedawcą, dostaniesz kopię książki. Dalej jednak nie wiesz, kim jest tajemniczy Bruno. Wyjdź ze sklepu i biegnij do O'Mary - wypytaj go o Hillage'a. Po ponownym odczytaniu poezji gość się wkurzy, plagietem Tristrama i pobiegnie do jego sklepu. W czasie, gdy obaj będą ze sobą rozmawiać skorzystaj z okazji i udaj się na zaplecze schodami do góry. Spotkasz tam Melissę. Porozmawiaj z nią. Po chwili kolejna rozmowa z Tristramem. Tym razem hipis będzie już dużo bardziej rozmowny i wygoda się na temat Bruno, be, wręczy nawet jedyny przedmiot, jaki ten po sobie pozostawił: Hmm, bokserki. Teraz ponownie do Madame Zazie. Pogadaj z nią - nie obejdzie się bez



siebmych monet. Na szczęście znajdziesz je w książce, którą dostałeś od Tristrama. Użyj metalowej rurki na książce wchodząc do Inventory. Usiądź i ponownie rozpocznij rozmowę z wróżką wręczając monetę. Zapytaj o pocztówkę, a później daj wróżce bokserki należące do Bruno. Po krótkiej wstawce przyjrzyj się drewnianym drzwiom, zaraz po lewej stronie od siedzącego dalej na ławce O'Mary. Spróbuj je otworzyć, ale nie dają się ruszyć - George sam nie da rady. Pogadaj z O'Marą i razem wspólnymi siłami sforsowena zostaje przeszkoda. Prosta zagadka logiczna: musisz tak ułożyć skrzynki, by móc dostać się na górę, w miejsce skąd wydobywe się dym. Odpowiednio je przestawiając doprowadź do tego, by dwie (jedna na drugiej) znalazły się tuż przy ścianie. Wdrap się na górę. Podejdź do leżącego Bruno i uderz w klawisz akcji - George rozwiąże mu ręce. Teraz szybko wracaj(cie) tą samą drogą, którą wszedłeś do środka. Nastąpi wybuch i już na spokojnie możesz porozmawiać z Bruno.

PARYŻ (Nicole)

Na dobry początek odsłuchaj wiadomości nagrane na automatycznej sekretarce, po czym wykonaj wszystkie możliwe telefony. Możesz też rozglądnąć się po mieszkaniu. Nico jednak nie znajdziesz tam nic użytecznego. Drzwiami wyjdź na ulicę, dokładniej w miejsce nieopodal apartamentu Vernona. Po drugiej stronie trafisz na sprzątaczkę oraz kobiecinę, która podczas aresztowania Nicole usilnie twierdziła, że to właśnie nasza bohaterka jest zabójczynią. Krótka rozmowa. Skorzystaj teraz ze schodów przeciwpożarowych, którymi dostaniesz się na balkon i dalej do kuchni w apartamencie Vernona (uciekała tędy wczesniej zabójczyni). W jaki sposób, skoro drzwi są zamknięte? Najpierw przyjrzyj im się dokładnie. Klucz tkwi po drugiej stronie zamka - potrzebny jest więc mały trik. Użyj na drzwiach gazety, a Nicole wsunie ją spodem, pod drzwiami, do mieszkania. Teraz użyj ołówka, by wyrzucić klucz z zamka, a następnie korzystając z klawisze akcji wyjmij z powrotem gazetę - będzie już z kluczem. Otwórz drzwi. Z kuchni zabierz chusteczkę.



Tuż przy lodówce, niemal w miejscu, gdzie wcześniej spotkaliśmy zabójczynię, a dokładnie na samym środku przejścia z kuchni do pokoju, znajduje się pod dywanem skrytka w podłodze. Niestety na razie nie znamy poprawnej kombinacji. Nic to, skieruj się do jednego z bocznych pokojów. Za drzwiami spotkasz Beatrice. Nie porozmawia z Nico, dopóki nie wręczymy jej chusteczki. Z rozmowy dowiesz się, że Vernon miał słabą pamięć i ciągle pytał Beatrice o datę jej urodzin. Z tą informacją, po zakończeniu rozmowy, udaj się do odkrytego przed chwilą schowka w podłodze - dziewczyna wprowadzi poprawną kombinację. Znajdziesz zapisany na kartce diagram oraz płytę DVD. Teraz ponownie do Beatrice, kolejna rozmowa. Przez drzwi od kuchni i dalej schodami przeciwpożarowymi w dół.

Kiedy dojdziesz do głównej ulicy, wyskoczy nagle sportowy samochód - musisz szybko wcisnąć kierunek w lewo oraz przytrzymać klawisz akcji,





tak by uniknąć potrącenia. Wracaj do mieszkania Nicole. Korzystając z TV oraz odtwarzacza na stole obejrzyj matanał nagrany na płycie DVD. W roli głównej Vernon... Wykonaj telefon do Andre. Po krótkiej wymianie zdań zjawi się w mieszkaniu - wypytaj go o wszystkie możliwe wątki. Ponownie chwyć za słuchawkę telefonu i przekręć na numer gazety. Zapytaj o teatralną maskę. Już o sam teatr zapytaj Andre. Spróbuj opuścić mieszkanie. W tym samym momencie zadzwoni telefon - dzwoni szef. Nico rzuci tylko z wściekłości słuchawkę i taryfą uda się pod teatr.

PARYŻ: L'HIEROGLIPHE (Nicole)

Przyjrzyj się drzwiom wejściowym. Idź w prawą stronę, a później skręć w lewo i dalej aż do końca ulicy (po prawej minięsz kamienicę spowitą czerwonym światłem). Stoi tu zaparkowany czerwony Jaguar E-Type, który próbował wcześniej rozjechać dziewczynę. Przyjrzyj mu się - dostrzeżesz w środku maskę. Spróbuj otworzyć wóz. Przyjrzyj się rusztowaniu (ściana oświetlona na czerwono) - w pewnej jego części brakuje metalowej siatki ogradzającej i można się podciągnąć na rękach do góry. Dalej po drabince jeszcze wyżej. Biegnij dalej, skręć w prawo i do samego końca. Tutaj podciągnij się na rękach jeszcze wyżej i jeszcze wyżej. Na dół. Po drabinie do góry. Podciągnij się znów wyżej - jesteś na samej górze. Przyjrzyj się słupowi reklamowemu - nic się nie dzieje. Wracaj z powrotem na dół, dokładnie na drugie piętro licząc platformy od dołu. Możesz teraz albo zejść po drabince na piętro pierwsze, albo wykonać skok. Przeskocz dalej i potem wspinaj się na górę, na trzecie piętro rusztowania. Przesuń trzykrotnie skrzynię do siebie, wejdź na nią i dalej na rękach do góry. Tutaj spróbuj poruszyć - wciskając klawisz akcji - słupem reklamowym, co zaowocuje uzyskeniem prostego pomostu, dzięki któremu Nicole dostanie się na budynek naprzeciwko. Wyjdź na samą górę, na dach budynku. Zarówno jedne jak i drugie drzwi są zamknięte, ale przyjrzyj się lewej stronie ekranu

- znajdziesz tam drabinę prowadzącą na dół. Drzwi są otwarte... Korytarzem na dół, po schodach. Cały czas do przodu, a włączy się scenka - Nicole przez własną nieostrożność (ech, plastikowe kubki...) zostanie wykryta i schwytana.

PARYŻ: L'HIEROGLIPHE (George)

Podobnie jak Nicole, tak samo George musi jakoś dostać się do środka teatru. Sprawdzenie wszystkich drzwi niewiele da - są zamknięte. Biegnij prosto i skręć w pierwszą bramę po prawej. Jesteś w sporej wielkości placu - pod ścianą jest skrzynia, którą można przestawiać. Pociągnij ją trzykrotnie do siebie i później przepchaj do końca w prawą stronę. Następnie wepchnij skrzynię między kontener na śmieci a ścianę (do samego końca). Wyjdź na skrzynię i zamknij śmietnik metalową pokrywą. Wejdź na zamknięty przed momentem kontener. Przyjrzyj się oknu, używając dwukrotnie klawisza akcji. Za pierwszym razem nasz bohater otworzy okno z drugiej strony

Pifa

(jest częściowo rozbita), a następnie wajdzie już do środka Ciemno, jak w Pudla są puste, przełącznik przy drzwiach nie działa Mozesz za to bez problemu przejść przez drzwi Jesteś w bibliotece skręć od razu w lewo i dalej przez pierwsza napotkana drzwi po lewej W lewym rogu nowego pomieszczenia nieopodal okna jest skrzynia, którą da się przesuwać Pociągnij ją do siebie i później przepchaj w prawo Teraz pchaj dalej, prawie do drzwi - są tu jeszcze trzy inne skrzynie, w tym dwie postawione jedna na drugiej Ułóż skrzynki tak, by mozna było tą górą nieco odsunąć od ściany i uruchomić przełącznik Tym samym zapaliłeś światło Górną skrzynkę przestaw z powrotem do ściany, a pozostałe dwie z dołu nieco odsuń, tak żeby odsłonić metalową klapę w ziemi Jesteś w starym podziemnym tunelu, oświetlanym czerwonymi lampami Biegnij do samego końca, aż natrafisz na drabinę Do góry Drzwi zamknięte ale od czego jest kolejna drabina? George obejrzy niezle przedstawienie, w rolach głównych Nicole, Susarro, Petra i nie za bardzo kumaty ochroniarz Flap Korzystając z klawisza „skradanie" przesuwaj się cichaczem wzdłuz ściany Do samego końca - drzwi są po lewej jak i po prawej stronie sceny Wybierz te drugie Dostrzeżesz drabinę - wdrap się na górę Porusz zwisającym z góry kablem, a obsunie się trochę rusztowanie za światłami Zaczep się na nim i na rękach przespaceruj dalej Pozostaje tylko zrzucić oba worki z piaskiem na dół - jeden tylko zaniepokoi Flapa, ale drugi zdzieli go już solidnie w łeb

PARYŻ: L'HIEROGLIPHE (George i Nicole)

Po krótkiej wymianie zdań grasz dalej jako George, ale razem z Nico Zejdź(cie) ze sceny i biegnij do góry, a następnie w lewo. Dostaleś się właśnie do pomieszczenia w którym schwytano dziewczynę Dokładnie w miejscu, gdzie wcześniej się ukrywała, znajdziesz plastikowy kubek Zabierz go i wracaj pod scenę Tym razem przejściem po lewej stronie sceny i drewnianymi schodami w dół Zbadaj jedno z pomieszczeń z duzym lustrem - pod stołem jest sejf Oczywiście zamknięty Wyjdź z tego pomieszczenia i do samego końca korytarza, który kończy się drzwiami po lewej Kolejne schody w dół, nieco do przodu i usłyszysz strzały Po krótkiej scence zbadaj wszystkie dostępna drzwi w korytarzach - tylko jedne da się otworzyć ale nie znajdziesz tam nic, co można by wykorzystać Pionowe podpórka podtrzymująca strop, idąca od drewnianego sufitu do podłogi, na razie nie da się ruszyć, ale zaraz tu wrócisz Przy końcu korytarza znajdziesz jeszcze cialo, uhh Są tez potężne metalowe drzwi, otwierane specjalną kartą - a tej brak. Wracaj skąd przyszedłeś do pomieszczenia pod sceną teatru Niemal na środku jest winda, więc łatwo je zapamiętać, zainteresuj się pudełkiem za szminkami Lezy na drawnianej skrzyni, a George weźmie jedną sztukę Heh, Bestheimer s No 7 w kolorze białym - ręka do góry kto grał w pierwszą część i czuje aluzje? Połącz szminkę z plastikowym kubkiem w Inventory Wejdź do windy i uruchom mechanizm - wyjedziesz wraz z Nico na górę - na scenę Zaraz przy brzegu sceny są światła - użyj na dowolnym z nich plastikowego kubka ze szminką, dzięki czemu ta ostatnie się rozpuści Tym samym w prosty sposób uzyskałeś smar potrzebny do poluzowania podpórki podtrzymującej strop w jednym z pomieszczeń, która wcześniej już odwiedziłeś Udaj się tam i użyj smaru na podpórce Sam George nie da rady, więc poproś do pomocy Nicole Wystarczy, że wajdziesz w Inventory i skojarzysz ją z podpórką (brzmi idiotycznie - wiadomo o co chodzi) Krótka scenka, zawali się kawałek sufitu Z sejfu, otwartego w dość niekonwencjonalny sposób, zabierzesz artefakt oraz kartę dostępu Warto też pogadać z Nico - momentami niezły ubaw Biegnij pod wielkie metalowe drzwi i skorzystaj z karty Winde Do samego końca korytarzem - po drodze natkniesz się na symbol wykuty w skalnej płycie Po skalnym moście dojdziesz do miejsca z dziwnym przedmiotem, unoszącym się w powietrzu i otoczonym tajemniczym polem energii Tylko George będzie w stanie go zabrać Zadziwiający widok, zwłaszcza te głowy smoków Zeraz po zabraniu artefaktu kamienie z symbolem Omegi cofnij się trochę, a włączy się wstawka Będziesz musiał szybko podbiec do krawędzi skały i dokładnie tak jak Nico zawisnąć na rękach, by się ukryć, bieglem do krawędzi i szybko klawisz akcji Teraz przesuń się makeymalnie w lewo, w stronę Nicole - niejako zatarasuje one dalszą drogę, więc w tym miejscu wdrap się ponownie na gorę Susarro natychmiast podniesie alarm - szybko wciśnij ktawisz



odpowiadający za biog i uciekaj ze Nicole wzdłuż korytarza az do windy Jeśli będziesz wystarczająco szybki, Petra nie zdąży Windą zjedziesz na dół

Nico trzyma drzwi by te nie zostały zamknięte i winde nie wyjechała z powrotem na gorę Coś z tym jednak trzeba zrobić - dziewczyna nie będzie tak stać w nieskończoność Użyj na drzwiach windy otwieracza do butelek i masz kolejny klopot z głowy Korytarzem do końca schodami do góry i przez drzwi Przejdź do pomieszczenia z windą wyjeżdżającą na scenę Przywołaj windę i wyjedź nią na scenę Teraz do góry, w miejsce skąd George dostał się na samym początku do tego pomieszczenia Drabiną w dół Włączy się scenka Susarro jest nieco zaniepokojony ale nie reaguje gwałtownie Petra dostaje rozkaz zabicia dwójki naszych bohaterów

PARYŻ: NICO`S APARTMENT

W mieszkaniu u Nicole gdzie znajduje się jeszcze Andra Bruno i oczywiście George przeprowadź rozmowę na wszystkie możliwa wątki Dowiesz się co nieco m in o zabranych Susarro artefaktach Wazystkie wskazówki wiodą ponownie do dzungli...

CONGO (George i Nicole)

Wprawdzie drzwi są zamknięte, najprawdopodobniej przez Susarro - o czym wspomni George ale to zadna przeszkoda Użyj na nich metalowej rurki która posłuzy tym razem jako lom Wprawdzie efekt na razie będzie żaden, pogadaj jednak od razu z Nico, a ta pomoże w otwarciu drzwi. Będzie je ciągnąć do siebie, a nasz bohater musi w tym czasie ponownie użyć metalowej rurki Sezam się otworzył Jesteś w znajomym miejscu z maszyną Idź do pomieszczenie dalej i w miejscu z olbrzymim symbolem Omegi na ścianie użyj artefaktu, wkładając go do slotu Artefakt okazał się kluczem otwierającym przejście (to dopiero niespodzianka!) Zanim przystąpisz do działań w nowej lokacji, możesz porozmawiać z dziewczyną pojawiło się kilka nowych wątków Krok do przodu i pierwsza pułapka Kochana Nicole Przyjrzyj się ścianie po lewej Podciągnij się na rękach i teraz cały czas w prawo, omijając przeszkody Po drodze obsuną się kamienie, ale na szczęście bez konsekwencji Trzeba tylko będzie znaleźć inną drogę dla Nico Tuz obok są koła zębate po części znajdująca się w ziemi i uruchamiająca mechanizm pułapki Użyj na nich metalowej rurki Krótka scenka Teraz zabawa w zagadkę z kamiennymi blokami Wysuń jeden z nich na środek i przepchaj w kierunku pułapki - wysuną się kolce, ale kamienny blok je zahamuje Przepchaj go jeszcze jeden raz do przodu Wróć się po drugi kamienny blok i postaw go zaraz za tym pierwszym Wdrap się na kamienna bloki i przejdź po nich dalej. Wysuń pierwszy będąc juz po drugiej stronie, a potem przepchaj go dalej - uruchomią się drugie kolce Wdrap się na kamienny blok, przejdź przez niego i dotrzesz do kościotrupa leżącego na ziemi na samym środku Cóż, jemu się nie udało Przeszukaj go Znajdziesz starożytną przepaskę - oglądnij ją (wchodząc w Inventory) W środku znajduje się metalowa blaszka Wracaj do Nico i idź dalej do olbrzymiego pomieszczenie z symbolami rozmieszczonymi na ziemi Spróbuj przejść dalej - uruchomi się mechanizm pułapki Porozmawiaj z Nico, płyty są cztery, oznaczone kolejno jako ryba (fish), skorpion (scorpion), wąż (snake) oraz ptak (bird) Rozkaz dziewczynie etanąć na płycie z rybą Wejdź na podświetloną bezpieczną płytę i dalej kolejno po podświetlonych polach raz do przodu, w lewo, dwa razy do przodu, w lewo Teraz wejdź w Inventory i powiedz Nico, by stanęła na symbolu skorlopne idź po podświetlonych polach raz do przodu, dwa razy w lewo, dwa razy do przodu i dwa razy w prawo Stolsz na niezoneczonym zadnym symbolem, bezpiecznym polu Nie ruszaj się dalej po podświetlonych płytach ze skorpionami, tylko nakaz Nicole, by stanęła na symbolu węża Idź raz w prawo i trzy razy do przodu Kolejna prośba do dziewczyny - teraz niech stanie na symbolu ryby Idź raz do przodu, trzy pola w lewo i raz w prawo Niech Nicole stanie na symbolu ptaka Idź trzy pola do przodu i dwa w prawo Nicole niech się przeniesie na symbol skorpiona Idź trzy razy do przodu i cztery razy w lewo Nicole na symbol węża Raz do przodu, potem trzy pola w prawo i raz w lewo Symbol ptaka Idź trzy pola do przodu i dwa w lewo Symbol ryby Pięć pól do przodu Symbol skorpiona Ponownie pięć pól do przodu I wreszcie symbol węża idź raz do przodu, dwa pole w prawo, dwa w lewo i raz w prawo Uff Możesz się podciągnąć do góry Nicole na razie będzie musiała zaczekać - przejdź przez widoczne przejście, napotkasz wyrwę w ziemi Podejdź do ściany po Twojej prawej (ne wprost z punktu widzenia kamary) i opuść się, a następnie zeskocz na dół Jesteś na kamiennej platformie Przeskocz na sąsiednią Opuść się i przesuwaj w prawo Zeskocz na dół na kolejną widoczną niżej platformę Jeszcze tak dwie razy, a będziesz na samym dole Świecących kryształów nie da się ruszyć ale króciutkim korytarzem obok dostaniesz się do nowego wielkiego pomieszczenia Rozglądnij się Trzy bloki kamienne, wyraźnie odcinające się od reszty brunatnym kolorem można przestawiać Zwroć uwagę ze kazdy z nich jest na innej wysokości Najpierw spróbuj jednak przejść się po skalnym "pomoście" - dochodząc pod sam jego koniec ten gwałtownie przechyli się, George spróbuje skokiem zaczepić się o krawędz skały ale ze nie dosięgnie - spadnie na ziemię Trzeba więc pokombinować z kamiennymi blokami Jeden jest po lewej, stol najwyzej (na dwóch innych, których nie da się ruszyć) - oznaczmy go nr 1 Po prewej stronie są dwa Przesuń ten będący wyżej (oznaczmy go nr 2) na ten znajdujący się nizej (nr 3), tak by oba znajdowały się jeden na drugim Teraz podejdź do bloku nr 2 od prawej strony (patrząc okiem kamery) i przepchaj go w lewo dokładnie o siedem pól Zejdź trochę na dół i wysuń (do siebie) najnizej znajdujący się blok nr 3 o dwa pola Teraz przepchaj go w lewo o dziewięć pól Teraz o cztery pola do przodu i potem dwa razy w prawo wsuniesz go w ten sposób pomiędzy "normalne" skały nie dające się ruszyć Tym samym utorowałeś sobie drogę dla bloku skalnego na środkowym piętrze czyli nr 2 - przepchaj go o trzy pola do przodu Blok nr 1, do którego właśnie udało się dostać pociągnij dwukrotnie w prawo Blok nr 2 pociągnij trzykrotnie do siebie, potem przepchaj go cztery razy w prawo a następnie trzy razy do przodu Blok nr 1 cztery pola w prawo Blok nr 3 pociągnij dwukrotnie do siebie w lewo Teraz pociągnij go o cztery pola do siebie w dół Dziewięć razy w prawo i dwa razy do przodu - powinien znaleźć się w miejscu, gdzie lezal na samym początku Blok nr 2 pociągnij do siebie o trzy pola w dół Trzy pole w prawo Oba są teraz jeden na drugim Pociągnij blok nr 2 raz w kierunku ściany Przejdź na jego drugą stronę i przepchaj jeszcze raz do samej już ściany Blok nr 1 przesuń raz w prawo Teraz raz do siebie, w dół Blok nr 2 raz do siebie, w dół Pozostaje juz tylko przepchać blok A trzykrotnie w prawo, blokując tym samym "pomost" i unieruchamiając go Trochę z tym było zabawy, huh Będąc przy końcu mostu wykonaj skok Kolejne duze pomieszczenie kolejna zagadka do rozwiązania



Podejdź do ogromnego koła zębatego znajdującego się na wprost, tyle ze od drugiej strony Masz tam migoczący ne zielono panel Spróbuj go uruchomić - jest nieaktywny Wszystkich części całej maszynerii jest cztery Podejdź do konsoli sterującej i naciskaj kolejno sekwencje klawiszy

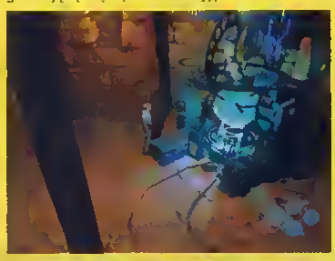
Na PS2 "kwadrat", "kwadrat", X, "kwadrat", X, "kwadrat" X, "trójkąt" X, X, "kwadrat", "kwadrat", X, "kwadrat", "kwadrat", X, X

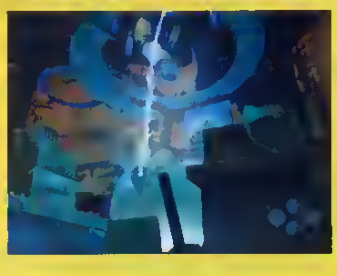
Na Xboxie są to opcje Rotate Clockwise Rotate Clockwise, Operate, Rotate Clockwise, Operate, Rotate Clockwise, Operate, Rotate Anti-Clockwise, Operate, Operata, Rotate Clockwise, Rotate Clockwise, Operate, Rotate Clockwise Rotate Clockwise, Operate, Operate

Przy poprawnym wykonaniu wszystkie cztery części maszyny złączą się w jedną całość i wystrzeliwuje z niej słup świetlistej energii Panel kontrolny na początku maszyny zmienia kierunek, w jakim poruszają się cząstki Zostaw tek, by leciały one do następnego pomieszczenia - i tam też się udaj



Kolejna zagadka. Jak widzisz, wiązka energii kierowana jest ze pomocą kryształów które można przestawiać. Pierwszy święcący kryształ, przez który teraz przechodzi słup energii, przestaw uderzając trzykrotnie w klawisz akcji. Teraz drugi - wciśnij klawisz dwukrotnie. Przy trzecim krysztale wciśnij trzykrotnie. Energia skieruje się na czwarty i do razu piąty kryształ. Podejdź do piątego i tam wciśnij klawisz akcji raz. Odsłoniło się przejście. Zanim na początku, po lewej masz panel kontrolny. Spróbuj go użyć - zapalają się cztery światła. Ale to nie wystarczy do otwarcie drzwi. Biegnij schodami do góry; od teraz masz ponownie do pomocy Nicole. Podejdź do kryształu nr trzy i naciśnij raz klawisz akcji. Strumień światła pada teraz na szósty kryształ. Ten przestaw wciskając przycisk dwukrotnie. Podejdź do siódmego kryształu i przestaw trzy razy. Strumień energii trafia teraz w kawałek maszyny, który wcześniej przestawiłeś odsłaniając tym samym przejście i dołączając Nico. Wróć do pomieszczenie z maszyną generującą wiązkę światła. Użyj panelu





znajdującego się na niej, odwracając kierunek, w jakim poruszają się cząstki energii. Teraz ponownie do pomieszczenie z kryształami - kawałek maszyny został nieco przyciągnięty, uwalniając tym samym dostęp do kolejnego pulpitu. Jak widzisz, zapale on cztery pozostałe światła i jak łatwo się domyślić trzeba skorzystać z obu paneli jednocześnie, by zapalić wszystkie osiem lamp w tym samym momencie. Przyde się Nicole. Pogadaj z nią – podejdzie do panelu. Ty idź do drugiego i uruchom go. Idealna synchronizacja - drzwi stoją otworem. Zeskocz na dół, później skok na następną platformę i cały czas biegiem za Nicole. Jesteś w małym pokoju o pomarańczowej barwie. Spróbuj poruszyć drzwi. Na jednej ze ścian jest wyraźnie zaznaczony swego rodzaju panel - użyj na nim metalowej blaszki. Otwarte ale... tylko na moment. Podnies blaszkę z ziemi i włoż raz jeszcze. Teraz jak najszybciej tylko się da - kiedy drzwi się podnoszą - otwórz ponownie Inventory i użyj na panelu starożytnej przepaski (Ancient scarf). Wprawdzie drzwi ponownie się zamkną, jednak tym razem pomoże nam Nico i w chwili, gdy ta przytrzyma mechanizm otwierający drzwi, po prostu przez nie przejdź. Małe deja vu z Paryża. Biegnij do końca i zabierz unoszący się kamień o symbolu Alpha. Wracaj do dziewczyny dalej z powrotem drogą którą wcześniej przyszedłeś. Włączy się wstawka - znowu Petra. Po krótkim dialogu nastąpi małe trzęsienie, musisz szybko biec ze Nicole tak by nie spadły na George'a kamienne głazy. Kolejna wstawka. Petra żyje.

PARYŻ: NICO`S APARTMENT

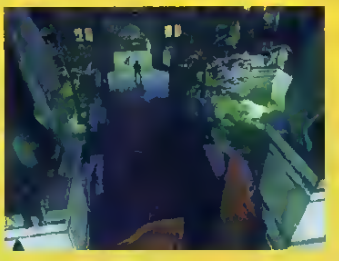
Ponownie w Paryżu... Mieszkanie Nico zostało dokładnie przetrząśnięte przez ludzi Susarro, a Bruno porwany. W środku jest Andre i inspektor. Później zjawia się jeszcze Beatrice. Nieco przydługie dialogi kończą się tym, że

PARYŻ: BACK TO L`HIEROGLIPHE (Nicole)

Nico ponownie udaje się do teatru szukać wskazówek i dowodów. Biegnij pod scenę, do pokoju z dużym lustrem, gdzie wcześniej znajdował się sejf. Przez dziurę w podłodze dostaniesz się do pomieszczeń niżej. Wyjdź ze korytarz, skręć w lewo i później od razu ponownie w lewo. Pierwsze drzwi po prawej. Idź dalej aż włączy się wstawka - Flap chwyci Nicole i w odpowiednim momencie trzeba nacisnąć klawisz akcji. Tym samym Nico zdzieli sługusa Susarro w łeb wazonem i pozbędzie się nieoczekiwanego kłopotu. W jakże pięknie, stylowo urządzonym pokoju podejdź do ogromnego biurka. Odczytaj zapiski, obejrzyj fotografię... Praga już czeka.

PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (George)

Jesteś pod jednym z dwóch wejść do zamku - przed drewnianą bramą. Naciśnij guzik po prawej



a wyjdzie strażnik. Krótka rozmowa i jesteśmy w punkcie wyjście. Nic to, pogadaj z Nico. Najważniejszy jest wątek dotyczący guzika przywołującego strażnika - powtórz tą czynność kilkakrotnie, ukrywając się za murkiem, tak by strażnik nie zobaczył George'a. Za ostatnim razem ten sam się schowa, a Nicole całując się z Bonaem umożliwi mu wejście na teren posesji. Teraz uważaj, bo roi się tu do strażników. Od razu zbadaj ścianę po lewej i wdrap się na nią do góry. Opuść się na dół na trawę. Skradaj się przy drzewie wzdłuż ściany i dalej na kolejny murek. Wdrap się do góry i następnie opuść po drugiej stronie. Ponownie klawisz „skradanie", aż do momentu, w którym automatycznie przełączy się kamera - będziesz miał widok na dużą część terenu posesji. Jak tylko strażnik oraz pies trochę odejdą, trzymając się lewej strony ekranu idź w stronę schodków widocznych po lewej. Plac jest oświetlony za pomocą ruchomej lampy - przemykaj się tak, by nie znaleźć w zasięgu światła. W koszach na śmieci znajdziesz niedojedzonego burgera, kawałek sznurka oraz metalową folię. Drewniane drzwi zignoruj i przedostań się do miejsca z drewnianymi skrzyniami. Kolejna "logiczna" zagadka. Zarkni w górę - na jednej ze ścian są metalowe kraty, aczkolwiek w jednym miejscu takiej karty brakuje - i to właśnie tam będziesz musiał się dostać. Najpierw przesuń skrzynię na górze (ogółem są trzy, dwie na dole). Teraz wysuń dolną i przestaw ją tak, by znalazła się tuż przy ścienie. Teraz przepchaj ponownie tą będącą na górze, wdrap się na nią i dalej wskocz na ścianę. Podciągnij się i zeskocz po drugiej stronie. Biegnij do końca "korytarza", tam podciągnij się do góry na murek. Idź cały czas po gzymsie do przodu, przejdziesz m in. przez duży balkon (okienic nie da się otworzyć). Na samym końcu przechodzki opuść się na dół i wciśnij R2. Przejdź dalej, do miejsca z trawą i drzewem. Po prawej dostrzeżesz przejście. Kłopot w tym, za nieopodal (u góry ekranu, przy bramie) spaceruje w lewo i w prawo strażnik. Musisz wyczuć odpowiedni moment, kiedy idzie w prawą stronę - wówczas zatrzymuje się w rogu na kilka sekund. W tym czasie, skradając się przejdź niezauważonym do kolejnego miejsca z drewnianymi skrzyniami. Tylko jedną da się przestawiać - pchnij ją dwukrotnie do przodu. Teraz wysuń drugą oraz przepchaj do siebie (w kierunku północnym) trzecią z nich. Dzięki temu możesz przepchnąć czwartą w kierunku ściany. Wejdź na skrzynię, podskocz i podciągnij się na murek. Opuść się na dół. Skradaj się tak, by nie dostrzegł George a strażnik, ale byś zbliżył się do psa. Pojawi się ikona "obsarwacji" - naciśnij na nią. Wejdź do Inventory i wybierz hamburgera - George rzuci go za kratę psu i tym sposobem czwornogie masz z głowy. Skradaj się ze kontener i cały czas wzdłuż ściany - strażnik będzie ciągle stał tyłem - aż do kolejnego przejścia. Tam od razu w prawo, tak żeby uniknąć zasięgu wzroku kolejnego ze strażników. Cały czas wzdłuż ściany - dojdziesz do metalowej bramy za którą czeka Nicole. Trzeba znaleźć przełącznik otwierający bramę. Pogadej na ten temat z Nico, po czym idź dalej (najlepiej skradając się) wzdłuż ściany. Cały czas trzymaj się muru - dojdziesz do miejsca z kontenerami. Dalej minieszy trzy ciężarówki i znajdziesz się przy małych drzwiach - zamknięte. Nieopodal masz czerwony przycisk, uruchamiający na moment mechanizm metalowych drzwi. Ne razie nic się nie da tu zrobić - kontynuuj swoją "podróż" dalej, a dojdziesz w pobliże zielonego jeepa. Zajrzyj do środka – i masz pilota do bramy. Wracaj zatem drogą, którą tu przyszedłeś, w miejsce, gdzie czeka Nicole.

PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (George i Nicole)

Użyj pilota i otwórz bramę. Zaniepokoi to strażnika, ale George i Nico zdołają szybko się ukryć ze kontenerem. Teraz ponownie, drugi już raz tą samą drogą, idź do miejsca z czerwonym przyciskiem. Zagadaj do dziewczyny - uruchomi mechanizm, przytrzyma przycisk, a George w tym czasie wejdzie do środka. Znajdziesz tam bryłkę węgla oraz łewarek do samochodu. Biegnij do jeepa. Użyj łewarka z tyłu samochodu - George wysunie cały podnośnik spod auta. Sprobuj poruszyć (pchnąć) wóz - ani drgnie. Zajrzyj do środka, a George zwolni zaciągnięty hamulec ręczny. Spróbuj go teraz popchnąć (stojąc z tyłu wozu) - zatrzyma się na ścienie. Wdrap się ne przednią maskę, dalej podskocz i wdrap do góry na mur. Za moment to samo zrobi automatycznie Nico. Podejdź do rynny, naciśnij klawisz akcji.

PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (Nicole)

Cóż, George się wspiął, Nico musi poszukać innej drogi. Z ziemi zebierz uchwyt podtrzymujący rynnę. Zejdź z powrotem w miejsce, gdzie stoi jeep. Omiń go i stojący tuż obok czarny wóz - kawałek dalej masz identyczny. Wejdź na jego przednią maskę. Przyjrzyj się oknu, ale nie oknu samochodu, tylko budynku. Użyj znalezionego przed chwilą metalowy uchwyt od rynny - za jego pomocą Nico otworzy okienko. Wlaź do środka. Od razu schodami na górę. Po krótkiej wstawce cofnij się odrobinę i po schodach wyjdź na górę. Przebiegnij przez korytarz i skręć w prawo. Zaskrzypi podłoga i tym samym dziewczyna zaalarmuje strażników. Przybiegną, ale ta zdąży się (automatycznie) ukryć. Jeden ze strażników zostal na górze, więc skradaj się teraz wzdłuż ściany z obrazami (mijasz tu dwie niebieskie okna). Cały czas przed siebie, wejdź w korytarz wytozony czerwonym dywanem, mijając coraz to kolejne drzwi. Na samym końcu korytarza są drzwi do pokoju Petry.

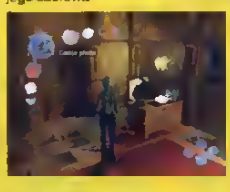
Wejdź do środka i zainteresuj się skrzynią z bogażami przy łóżku. Zabierz suszarkę. Dalej jest druga, identyczna skrzynia, w której znajdziesz brązową



perukę. Ponownie przyjrzyj się skrzyni - Nicole odkryje, że posiede drugie dno. Użyj klawisza akcji. Pelec dziewczyny jest zbyt duży, by uruchomić mechanizm sięgnij więc do inventory i użyj ołówka. Bingo. Zabierz teraz ze środka płaski, oszlifowany kamień. Wyjdź z pokoju Petry i wróć się do miejsca startu z powrotem korytarzem z czerwonym dywanem do miejsca gdzie wlazą obrazy ne ścianach (strażnika już nie ma), przejściem, którym się tu dostałeś, korytarzem i schodami w dół. Jesteś w miejscu, gdzie zeczynałeś tą lokację. Drzwi na wprost zaprowadzą Nico do kuchni. Pogadaj z kucharzem - trochę się będzie pienił, ale udobrucha go kamień, dzięki któremu będzie mógł neostrzyć nóż. Tym samym obróci się i nie zauważy, że zwijasz mu przemysłowy wybielacz (jest na metalowej szafce na ścianie). Teraz biegiem z powrotem do pokoju Petry. Dokładniej do łazienki. Do



umywalki wrzuć perukę oraz wybielacz. Zrobiła się pięknie na blond, tylko... jest mokra. Od czego mamy suszarkę? Tym sposobem Nico upodobnie się do Petry - możesz śmiało wracać korytarzem, strażnik u jego wylotu nic dziewczynie nie zrobi, myśląc, że to jego szefowa.



PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (George)

Czas ponownie ne zmęczenie Georgem. Drewnianą skrzynię przestaw w miejsce, gdzie można się dzięki niej podciągnąć wyżej (po przeciwnej stronie kamiennych schodków). Wyjdź ne górę i dalej po schodkach, też do góry. Drzwi Zamknięte, więc skręć w prawo. Masz tu posąg gargulca - spróbuj go ruszyć. Droga wolna. Biegnij do końca, przysuń się do ściany i w ten sposób przejdź dalej. Drugi posąg gargulca, ale ten nia da się ruszyć, więc cofnij się nieco, opuść ne dół i zeskocz ne platformę niżej. Zaczep się rękami i w ten sposób przedostań do sąsiedniej części zamku. Opuść się ne dół, a następnie przez małe okienko do środka. Drzwi są zamknięte - zainteresuj się drewnianymi skrzyniami znajdującymi się ne podwyższeniu. Tą na górze przesuń. Teraz dolną wysuń (dwukrotnie) i wsuń między pozostałe. Przesuń górną raz do siebie. Tym samym uzyskałeś dostęp do kolejnej skrzynki na dole - pociągnij ją raz do siebie, a dobłokujesz przejście - dziurę w ścianie. Jesteś ponownie na zewnątrz. Zbiegaj cały czas schodami, aż zejdziesz ne sam dół, do miejsca z kilkoma drzewami. Ta ostatnie omiń, rozglądając się tylko (spróbuj otworzyć kratę w ziemi), po czym odszukaj starą, zepsutą rynnę. Zerknij ne nią - George dostrzeże kubek na herbatę, który oczywiście zebierz. Wracaj schodami do pomieszczenia, gdzie przestawiałeś skrzynki. Ne ścienie jest lampa naftowa - uderz w

klawisz akcji (zacznie lecieć nafta) a następnie użyj na niej znaleziony przed chwilą kubek. Ponownie wracaj do miejsca, gdzie znajdują się drzewe - konkretnie krata w ziemi. Użyj nafty w kubku by nasiąknął zawiasy, po czym otwórz kratę i schodź na dół.

PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (Nicole)



Nicole w roli Petry. Drzwi po prawej od schodów, tuż przy strażniku czytającym książkę. Spróbuj je otworzyć, po czym nawiąż rozmowę. Na zadane przez gościa pytanie udziel odpowiedzi "nie". Głównym wyjściem opuść zamek i skieruj się w lewo (prawa strona ekranu), tam gdzie jest drugi strażnik z psem. Cały czas prosto omiń strażnika, a w kolejnym przejściu pojawi się następny. To szef ochrony, który ma dla Petry (tfu, Nicole) kartę dostępu niestety na razie bez autoryzacji. Wracaj do zamku. Skręć w lewo (prawa strona ekranu) - trafisz na drzwi prowadzące do pokoju z komputerami. Pogadaj z kobietą. Karta dostępu jest już ważna - można ją wykorzystać. Podejdź pod zamknięte drzwi, te obok których siedzi czytający strażnik. Samo użycie karty na zamku nie zadziała - musisz jej użyć na czytniku kart. Zamek i czytnik są blisko siebie, a przełączysz się między nimi za pomocą L1 oraz L2 (na Xboxie skorzystaj z "krzyżaka"). Schodami na dół, biegnij do końca korytarza.

PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (George)

George wyjądował w pralni. Jedną z pralek, tą starą i najmniejszą, można przesunąć. Pociągnij ją raz do siebie, później odsuń od ściany (dwa razy). Teraz pchaj cały czas w lewą stronę ekranu, aż wyląduje na jeżdżącym wózku (mocno powiedziane). Popchnij wózek z pralką w stronę drzwi – i otwarte. Biegnij korytarzem do miejsca, gdzie znajdują się metalowe drzwi otwierane kartą dostępu. Kawałek dalej dostaniesz po głowie od... Nicole.

PRAGA: SUSARRO`S CASTLE (George i Nicole)

Wykorzystaj dziewczynę do otwarcia wspomnianych drzwi (tradycyjnie wchodząc do Inventory). Gderoba. Klawisz akcji na wiszących ubraniach i George przebiera się za strażnika. Idź dalej, za wielką szybą będzie strażnik, który widząc George a i Nicole gwałtownie wybiegnie. Po chwili otworzy drzwi. Coraz niżej... Pierwsze napotkane metalowe drzwi wymagają kodu dostępu. W kolejnym pomieszczeniu, cali są drewniane skrzynie - czyli znów mamy zabawę w układankę. Rzecz jest prosta - musisz w ten sposób przestawić skrzynki, by móc przetransportować tą na górze do ściany, w miejsce, gdźie u góry widać wyraźną szczelinę z kratą. Wdrap się na górę i podglądaj. Bruno żyje. Po chwili pojawi się Susarro, Petra i Flap. Wszyscy zwijają się do Paryża, więc najwyższy czas opuścić Pragę. Użyj srebrnej monety na kracie. Teraz klawisz akcji na nowo otwartym przejściu - niestety szczelina jest zbyt wąską dla George a. Wejdź do Inventory i ponownie skorzystaj z usług Nico - dziewczyna się zmieści. Drzwi otwarte. Po wejściu do środka dwójka naszych bohaterów przygląda się elektronicznej mapie. Przyjrzyj się biurku (przycisk odpowiadający za ikonę "oglądanie"). George odkryje przycisk. Uruchom go (przełączenie pomiędzy biurkiem a przyciskiem znów za pomocą L1 i L2 lub d-pad na Xboxie).

PARYŻ: MONTFAUCON SQUARE (George)

Ha, powracamy na Montfaucon Square - aż się łezka w oku kręci, mając w pamięci dwie poprzednie części serii. Robotników jest dwóch. Alphonse i Flobbage - jeden śpi w ciężarówce, drugi rozkuwa kostkę brukową. Pogadaj z tym drugim. Obok domu z rusztowaniem natkniesz się na kobietę siedzącą na krześle. Rozmowa. Z jednego z pisuarów można skorzystać - ot, dla zabawy. Zainteresuj się rusztowaniem (dom obok). Wejdź na nie, dalej jeszcze wyżej po drabinie. Skok na drugą stronę. Kobieta zareaguje i wylądujesz z powrotem na dole. Idź z nią ponownie pogadać. Kiedy odejdzie, szybko biegnij w stronę rusztowania i do góry znaną już drogą. Na końcu opuść się na dół i zabierz linę. Wyjdź ponownie na rusztowanie wyżej - kobieta znów się odezwie, a George automatycznie zejdzie na ziemię. Idź do Flobbage a - wyłącz mu kompresor zasilający młot pneumatyczny, chowając się szybko za auto. W czasie, gdy obaj robotnicy będą "rozmawiać", biegnij w rozkopane miejsce - zaraz obok jest brązowa torba z narzędziami skąd zabierz klucz. Spróbuj nim otworzyć właz do kanałów - nie udaje się. Wejdź do Inventory i połącz klucz z liną, a następnie użyj tak połączonych przedmiotów na kanałowym włazie. Teraz pogadaj z Alphonsem, kierowcą ciężarówki, a właściwie tylko zagadaj – Georgie solidnie wystraszy biedaka. Wskakuj do "dziury". No to wpadłeś w kanał - dosłownie. Przejdź po kładce, dalej do drzwi z trupią czaszką. Spróbuj otworzyć. Sięgnij do Inventory i użyj na nich przedmiotu "Stone cylinder". Cały czas prosto korytarzem, pierwsza w prawo. Ślady krwi na ziemi... Zaprowadzą one do pomieszczenia z trupami. Jedno z ciał można przeszukać - znajdziesz klucz. Przyjrzyj się teraz kuchence mikrofalowej obok zlewu. Wciśnij klawisz akcji i natychmiast przebiegnij do pomieszczenia naprzeciwko. Gerge schowa się - nadejdzie strażnik. W chwili, gdy będzie stał obok mikrofalówki szybko podejdz do drzwi, zamknij je, a następnie jeszcze szybciej wejdź do Inventory i skorzystaj ze zdobytego przed chwilą klucza. Całą operację musisz wykonać niesamowicie szybko. Strażnika mamy z głowy. Przez kuchnię, a następnie krótki korytarz dostaniesz się do nowego pomieszczenia. Znów ślady krwi. Ze schowków w ścienie wystają butelki wina w różnych kolorach. Dwie czerwone, niebieska, zielona i biała. Uderzaj w klawisz akcji (przełączanie się pomiędzy butelkami L1/L2, d-pad na X-ie) i wysuwaj trunki w następującej kolejności:

1. **Kolor zielony,** izraelskie wino Sauvignon Blanc
2. **Kolor czerwony,** włoskie wino Modena Lambrusco
3. **Kolor czerwony,** niemieckie wino Wiesbaden
4. **Kolor biały,** francuski szmpan Montagne De Rheims
5. **Kolor niebieski,** francuskie wino Chateau Berentoires

Po wykonaniu poprawnej kombinacji otworzy się ukryte przejście.



Korytarzem do końca po śladach krwi na ziemi. Kolejna wstawka "Wyszukana" scena - gość umiera nie dokończywszy zdania. Po schodach do góry. Przyjrzyj się zegarowi leżącemu na ziemi i dalej przez drzwi. Zaczyna się zabawa...

Potężne pomieszczenie, konkretnie kościół, dwóch strażników. Skradaj się od razu w prawo, masz tam specjalne miejsce z biblią (przyjrzyj ją), do wygłaszenia kazań. Sprawa jest w sumie banalna - unikaj tylko oświetlonych miejsc, skradając się wzdłuż ścien. Kiedy strażnik zejdzie na dół i nie będzie patrzył w stronę George a przedostań się za ołtarz. Ukryj się tam i odczekaj, aż strażnik nie będzie patrzył. Skradaj się dalej, w kierunku drzwi znajdujących się dokładnie naprzeciw tych, którymi wszedłeś do kościoła. W małym pokoiku jest zegar - spróbuj go użyć. Zainteresuj się trzema kamiennymi statuami. Szczególnie tą w środku. George zauważy płytę z napisem pod posągiem. Zbadaj ją klawiszem akcji i później dodatkowo obejrzyj (ikona "oglądanie"). Wyjdź z pokoju i ponownie skradając się za ołtarzem wróć do miejsca z biblią. Skorzystaj z niej - George odszuka odpowiedni rozdział i zanotuje informacje. Ponownie omiń strażnika cnówiając się za ołtarzem i w pokoju z zegarem i użyj na nim numeru z biblii (rozdział pierwszy, wers trzeci, więc Georgie ustawi, automatycznie, godzinę 01 03). Otworzy się ukryte przejście za statuą...

PARYŻ: VERNON'S APARTMENT

Kolejne dłuższa rozmowa w mieszkaniu śp. Vernona. Pogadaj z Nicole, wybierając przede wszystkim wątek Egiptu. Pojawi się mapa. Wejdź do Inventory i użyj artefaktu "Psi stone". Później Omega, a na końcu Alpha. Już wiadomo, gdzie szukać Susarro - czas odwiedzić Egipt.

EGIPT: THE ARMILLARY (George)

Niefrasobliwość Nicole spowoduje, że strażnik zaczął patrolować teren. Zadanie w gruncie rzeczy jest banalne. Kieruj się cały czas skradając i uważając na strażników, w lewo. Podejdź do ściany, tej najbardziej po lewej stronie ekranu - przełączy się wówczas kamera. W chwili, gdy strażnik oraz pies są obróceni tyłem, nie patrzą i znajdują się daleko od George a (stoją obok drugiego strażnika, pilnującego wejście), przebiegnij szybko prosto w lewą stronę. Spotkasz tu Nicole - pogadaj z nią na temat Susarro oraz Petry. Zaraz obok masz coś na kształt drzwi w kolorze ściany. Użyj na nich części lewarka od samochodu. Gotowe, wchodź do środka.

EGIPT: THE ARMILLARY (George i Nicole)

Hologram wspomni o dwóch testach. Pogadaj z Nico. Przyjrzyj się okrągłemu przejściu z trzema symbolami. Użyj kolejno kamieni Omega, Psi oraz Alpha (kolejność bez znaczenia). Pierwszy test zaliczony, został jeszcze jeden. Znów hologram Anubisa. I następna zagadka. Horus transportuje wybraną figurkę na drugą stronę rzeki, bądź kładzie ją obok. Kolejność wykonywania działań jest następująca.

1. Każ zabrać Horusowi figurkę zabójcy (Killer), przetransportować ją przez rzekę i tam pozostawić. Wracaj tylko Horusem, bez figurki.
2. Każ zabrać figurkę brata (Brother), przetransportować ją przez rzekę i tam pozostawić.
3. Zabierz figurkę zabójcy (Killer), przepłyń rzekę i pozostaw ją na drugiej stronie.
4. Zabierz figurkę świadka (Witness), przepłyń rzekę i pozostaw ją na drugiej stronie. Wracaj tylko Horusem, bez figurki.
5. Zabierz figurkę zabójcy (Killer) i przepłyń po raz ostatni rzekę.

Przechodź przez otwartą bramę. Wstawka. Przy samym jej końcu musisz - znów odpowiednie timing - dwukrotnie wcisnąć klawisz akcji. Kolejna wstawka. Susarro nie żyje, ale trójka naszych "pozytywnych" boheterów ma się dobrze. Pogadaj z Nico i Bruno. Podejdź do "pulpitu" maszyny i zabierz klucz Solomona. Naprzeciwko, za maszyną są schody i korytarz idący łukiem. Na jego końcu znajduje się bomba, ale można sobie skrócić drogę, skręcając od razu w prawo (już po wyjściu po schodach). Włączy się wstawka. George zobaczy bombę z klasek dynamitu i trzeba szybko uderzyć w klawisz akcji co by uniknąć śmierci. 'Wandel barbarzyńca" - skomentuje sprawę Bruno). Zainteresuj się gruzami, dwa bloki kamienne można przestawiać. Jeden z nich, ten zaraz przy rozwałonym pulpicie maszyny jest niejako "w ziemi" - przepchaj go dwukrotnie tak, by utworzył coś w rodzaju mostu dla drugiego kamiennego bloku, znajdującego się wyżej. Właśnie ten drugi przepchaj po "moście" w miejsce, w którym znajdują się Nico oraz Bruno. Zejdź teraz do wyrwy w ziemi i przetransportuj kamienny blok tworzący dotąd most niemal do samego końca. Teraz górny blok przemieść w pobliże pierwszego, przesuń go na drugą stronę (po bloku znajdującym się niżej) i dalej dopchaj do samego końca ściany. Wdrap się na kamień, później dwa razy podciągnij do góry. Wstawka. Podejdź Georgem do miejsca z Horusem i rzeką. Spróbuj uruchomić mechanizm. Dalej już tylko dramatyczne scena, niczym w tanich filmach - po Bruno zostały tylko okulary...

WIELKA BRYTANIA: GLASTONBURY (George i Nicole)

To już ostatnia lokacja - ponownie Glastonbury. Zamień parę słów z Nico i biegnij w górę ulicy. Przy końcu, po prawej jest wejście do miejsca z drawnienymi skrzyniami. Cel jest prosty: umieścić skrzynię najwyżej położoną (trzeci "poziom") przy ścianie z małą dziurą, widocznym przejściem u góry. Innymi słowy, przesunąć ją dosłownie o jedno pole w stosunku do miejsca, w którym na początku się znajduje. Opis wykonywanie kolejnych czynności byłby za bardzo zamotany, bo w gruncie rzeczy zadanie jest bardzo proste.

Kieruj się najważniejszą wskazówką: musisz przede wszystkim umiejętnie przestawiać skrzynki leżące bezpośrednio na ziemi („poziom" pierwszy – ułóż cztery obok siebie), by móc na nich przesuwać sukcesywnie skrzynię z poziomu drugiego. Musisz ją doprowadzić aż do ściany w miejsce, gdzie obok znajduje się skrzynia na poziomie trzecim. Wówczas podejdź do skrzynki z poziomu od strony murka, przepchaj ją skrzynię z poziomu drugiego, tą, którą wcześniej tie transportowałeś. Wdrap się do góry. Spadłeś do grobowca. Podejdź do miecza w kamieniu i użyj klucza Solomon, by móc go wyciągnąć.

Czas na potyczkę za smokiem-bossem. Zadanie jest banalne: szybko biegnij w prawo unikając płomienie. Schowaj się za skałą. W lewo. Teraz szybko w lewo, prawo (by uniknąć ognia), znów w lewo. Ukryj się i w momencie, gdy smok toczony jest niebieskim światłem podbiegnij szybko uderzając w klawisz akcji. Stobbart znów górą!





INFO - PANEL

platforma	PS2
wydawca	Konami
gatunek	Przygodowa-RPG
liczba graczy	1
czas gry	12 godz.
stopień trudności	średni
akcesoria	PS2 123kB
ocena w PSX EXTREME	9 (Kali)
ocena średnie*	81% PS2

* na podstawie pięciu brytyjskich i serwisie internetowych (dane www.gamerankings.com)

Castle

OPIS PRZEJŚCIA

00. CASTLE ENTRANCE:

W zamku odbij najpierw w lewo, by przejść krótki tutoriał. W komnacie ze złotym wojownikiem znajdziesz pierwszy relikt - SVAROG STATUE. Ustaw go sobie (klawisz L2... Blok+● włącza/wyłącza wybrany relikt) i nabij energię magiczną blokując wrogie ataki. Aby pokonać złotego wojownika odpal SVAROG STATUE, który działa w ten sposób, że w trakcie poruszania się zostawiasz za sobą płomienie na ziemi - właśnie tym sposobem musisz wykończyć tego pierwszego "bossa", gdyż jest on wrażliwy tylko na magię. Z głównego holu skieruj kroki do sali teleportacyjnej; możesz się z niej przenosić w różne miejsca; znajdziesz tutaj też "Marker Stone 3" oraz mapę do HOUSE OF SACRED REMAINS. Wybierz jednak na początek czwarty portal od lewej, a znajdziesz się w ..

DARK PALACE OF WATERFALLS (mapa na str. 54)

Dojdź do ślepego zaułka - [6]. Pojawi się za tobą rycerz z kolczastą kulą na łańcuchu. Ustaw się pod ścianą, na jej środku i trzymając blok poczekaj, aż przeciwnik zacznie rozkręcać kulę. Gdy ją wypuści w Twoją stronę, wykonaj unik, a wroga kula rozbije mur i ujawni wejście do tajemnego pomieszczenia. Przejdź przez hol, a dojdziesz do jaskini - w lewym-górnym rogu pomieszczenia znajdziesz woreczek z 1000 złota (musisz skoczyć na dół - w stronę ekranu). Wskocz na wyższy poziom, a następnie wykonaj podwójny skok w prawo i podciągnij się biczem, chwytając za barierki. Stamtąd podwójnym skokiem przedostań się na półkę po lewej, a z niej na jeszcze jedną półkę - podwójny skok+bicz. Będą tu drzwi, za którym znajdziesz "HP Max Up" i "czachę", do której jednak na razie nie wchodź. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i ustaw się plecami do drzwi - musisz wykonać podwójny skok w stronę ekranu, a wylądujesz na niewidocznej wcześniej platformie. Z niej wykonaj podwójny skok w lewo i podciągnij się biczem, a znajdziesz "Super Potion". Następnie podwójny skok+bicz w prawo, później w to samo w lewo i znowu w prawo - staniesz przed drzwiami prowadzącymi do pierwszego żywiołu - FROST ELEMENTAL. W trakcie walki na omieszkaj wykorzystywać relikt SVAROG STATUE. W sumie to musisz uważać przede wszystkim na jedno zagranie tego żywiołu - falę zamrażającą, nad którą musisz podskakiwać; na szczęście jest ją dość łatwo rozpoznać, bo przeciwnik przed jej wypuszczeniem na chwilę sam się zamraża. Promień możesz łatwo obejść, młynica i atak kostkami lodu zwyczajnie blokować, a pojedyncze ciachnięcia idealnie obchodzi się side-stepem i łatwo kontratakuje. Za zabicie tego żywiołu dostaniesz nowy bicz - WHIP OF ICE. W sumie na razie to tylko po niego tutaj przyszedłeś. Zawróć więc do pomieszczenia teleportacyjnego, wejdź w drugi portal od lewej, a znajdziesz się w ..

1. GARDEN FORGOTTEN BY TIME

W [1] znajdziesz pierwszą statuę, którą przepchnij ciosami bicza. Przed skrzyżowaniem wejdź do pomieszczenia [2] - z ruchomymi dźwigniami. Na początek spadnij sobie na dół, gdyż znajdzie tam woreczek z 400 złota i "HP Max Up" pod schodami. Wróć na górę i wykonaj podwójny skok+podciągnięcie biczem na pierwszym ruchomym drągu - nie powinno być problemów. Na drugi drąg wskakuj chwilę po tym, jak wystartuje on do góry; użyj bicza by przeskoczyć na trzeci drąg i z niego od razu ponownie wykorzystaj bicz, by pociągnąć za dźwignię, która wysunie kładkę. Szybko przeskocz pod drzwi, przejdź dalej i przesuń kolejną statuę, po czym wracaj na to wcześniejsze skrzyżowanie i odbij w lewo; w pomieszczeniu z Evil Stabber'em znajdziesz "Potion" (uwaga, jak będziesz miał szczęście, po zabiciu Evil Stabbera zdobędziesz bardzo przydatny "Assasin Necklace", który daje szanse na Critical Hit), a nieopodal - mapę tego poziomu. Na skrzyżowaniu [3] idź w dół, gdyż wbrew temu, co pokazuje mapa w grze, z pomieszczenia w lewym-dolnym rogu mapy jest przejście dalej - niestety, będziesz potrzebował BLUE DRAGON KEY, by otworzyć drzwi, wrócisz tu później. W pomieszczeniu [4] zabij zjawę "Mist" i ustaw się pod na środku pod północną ścianą i zaczekaj, aż roślinka zbliży się do Ciebie - zaatakuj ją, aż się rozłoży. Wskocz wtedy na nią, a z niej doskocz na nieosiągalną wcześniej półkę. Zbierz 400 sztuk złota, a za drzwiami znajdziesz JEWEL CRUSH umożliwiający przetwarzanie zdobywanych/kupowanych kryształów, a także kolejną statuę, którą przestaw biczem na swoje miejsce. Na skrzyżowaniu odbij na południe i zbierz "Marker Stone 5" oraz ustaw kolejną statuę.

Idź cały czas na północ, przejdź przez ogród [5] i ustaw ostatnią statuę. Teraz cofnij się do ogrodu i weź RED PHOENIX KEY oraz RING OF THUNDER (musisz przejść przez bramę znajdującą się na prawo od zablokowanych drzwi). Cofnij się [illegible], do [6] ... w będziesz musiał wykorzystać roślinkę Man-eating Plant, by dostać się na niedostępną platformę - jest ona w prawym-górnym rogu. W komnacie z dwoma statuami trzymającymi miecze podskocz i biczem przeciągnij jedną dźwignię, po czym szybko biegnij i w podobny sposób przełącz drugą dźwignię i niezwracając uwagi na przeciwników, biegnij na środek i wskakuj na platformę do góry. Znajdziesz się na placu ze zrujnowanym mostem - [7]; wybij wrogów i zbierz "Heart Max Up" ukryty we wnęce pod drzwiami. Na razie nie jesteś w stanie dosięgnąć platformy w głębi planszy (wymagany jest relikt WOLF'S FOOT - wrócisz tu później), więc kontynuuj podróż przez most i dojdziesz do długich schodów. Doprowadzą Cię one do bossa - THUNDER ELEMENTAL - załóż koniecznie RING OF THUNDER, który zmodyfikuje obrażenia, przeciwnik jest łatwiejszy niż FROST ELEMENTAL, więc nie będzie problemów. Za wygranej będziesz mógł podnieść z ziemi WHIP OF LIGHTING, który świetnie sprawdza się do m.in. eliminowania wszelkich robali i jaszczurów. Aby z powrotem przejść przez pomieszczeniem z mostem, będziesz musiał przy brzegu planszy zrobić podwójny skok w miejscu, chwycić biczem latarnię, idź teraz tam, gdzie była ostatnia statua, a w dużym pomieszczeniu poszukuj pomniki przy północnej ścianie, by odkryć przejście do kontrolera z save roomem. Koniecznie nagraj stan gry i... użyj przedmiotu "Magical Ticket", by wrócić do sklepu Rinaldo. Tam zaopatrz się w zbroję "Earth Plate", którą od razu załóż, a także w relikt "White Bishop", butelczki odnawiające energię (+ kilka "Serum" i "Uncurse Potion") oraz koniecznie kup przynajmniej jeden "Magical Ticket" oraz dwa "Memorial Ticket" - ten pierwszy przenosi Cię zawsze do sklepu Rinaldo, a drugi do ostatniego save roomu. Wykorzystaj właśnie "Memorial Ticket" i idź na północ, by po krótkiej wstawce filmowej zmierzyć się z pierwszym z piątki strażników - Meduzą.

Teoretycznie najbardziej niebezpieczny z jej ataków jest zamienianie w kamień wzrokiem - na szczęście łatwo jest ominąć jej promienie z oczu idąc

Wampiry zarwały mi laskę



Z nie... wam... naj... VANIA... ale... to... secretów... 100%... cie wszystkich... ące rzeczy to... i przeciwników... to czy dany... zamku z...

kierunki... nie ■). P... więc o to... na map...



Piła

Castlevania



na drugi poziom i skieruj się do [3]. W długim pomieszczeniu z ruchomą [illegible] najpierw na dół i zbierz [illegible] Max Up" ukryte za [illegible] filarem, po czym wskocz [illegible] platformę i poczekaj, aż [illegible] stronę ekranu - w odpowiednim momencie skocz w prawo na półkę, a za drzwiami znajdziesz "HP Max Up". Zafunduj jeszcze raz sobie wycieczkę ruchomą [illegible] - potrzebnie w stronę ekranu - [illegible] mógł przeskoczyć na kolejną platformę po prawej. Teraz przybliż się do południowego brzegu tej półki i wykonaj podwójny skok wzdłuż ściany, chwytając biczem za kolejne dwa złote pręty. Zbierz kolejne "Heart Max Up", załóż koniecznie RING OF FIRE oraz przygotuj WHIP OF ICE, po czym wejdź przez drzwi z zieloną czaszką - za nimi czeka ostatni z żywiołów, FLAME ELEMENTAL. Z takim wyposażeniem, jakie posiadasz, nie powinien stanowić on najmniejszego zagrożenia. Nagrodą za pokonanie [illegible] WHIP OF FLAMES. [illegible] wrócić na pierwszy poziom, do pomieszczenia [1]. Najpierw za pomocą ognistego bicza solidnie rozgrzej białą statuę, bo czym rozbij ją biczem lodowym, a w nowoodkrytym pokoju znajdziesz WHITE ORB, który wyekwipuj zamiast fioletowego. Kontynuuj podróż na drugim piętrze i dojdź do [4]; zwróć uwagę, że przed schodami, jedna z płyt na ziemi jest odmiennego koloru - żółtawa. Stań na niej i się nie ruszaj, a zabierze Cię ona do sekretnego miejsca, w którym znajdziesz klucz YELLOW DRAGON KEY.

Na trzecim dojdź do rozsypującej się kładki - [5]. Zbierz najpierw "Pobon" znajdujące się na dole, po czym wyekwipuj się w relikt WOLF'S FOOT, odpal go i szybko po tej kładce przebiegnij, a Twoim łupem padnie przedmiot MEGINGJORD z lokacji obok, sprawia on, że im mniej masz energii, tym mocniejsze stają się Twoje ataki. Przejdź teraz do końca korytarza - [6] - i wskocz w tapetę z dwugłowym, latającym stworem. Jest to fałszywy mur, za którym to odnajdziesz pierścień ARCTIC RING. Zbierz jeszcze oba "Ancient Texts", "Super Potion" oraz "MP Max Up", po czym udaj się do obserwatorium - [7]. Wskocz na bibliotekę, przełącz biczem dźwignię i szybko biegnij pod północną ścianę - czeka Cię seria szybkich skoków po małych, wysuniętych tylko na chwilę półkach (pamiętaj, że ostatni skok musisz wykonać nie w bok, lecz w głąb ekranu), po której w Twoje posiadanie wejdzie E TABLET znajdujące się w pomieszczeniu na końcu korytarza. Teraz możesz przejść na drugie piętro i skierować się do [8]. Czeka Cię walka z kolejnym strażnikiem (jak chcesz, możesz wcześniej zahaczyć o sklep Rinaldo). Wystarczy, że wpakujesz E TABLET w odpowiednie miejsce na kamiennej płycie, a rozrzucone po komnacie kamienne bloki złączą się w potężnego Golema. Jego podskoki wywołują falę uderzeniową, która zamienia Cię w kamień (wyrywasz się analogicznie, co przy Meduzie), więc w momencie jego wyskoku sam też podskakuj. Gdy wali rękoma w glebę, przez co z sufitu lecą skalne odłamki, to stój w miejscu i się nie ruszaj. Jego sierpowych (zadawane z bliska) nie jesteś w stanie zablokować - ale za to możesz nad nimi podskoczyć i wyjechać z atakiem. Gdy ściągniesz temu łobuzowi całą energię, okaże się, że... to jeszcze nie koniec. Kamienny jegomość troszkę się przykruszy, ale wciąż jeszcze będzie pełen wigoru. Tym razem energię odbierasz mu tylko i wyłącznie atakując "rękę" w ramieniu - czerwony kryształ. Za załatwienie łajdaka dostaniesz RED ORB i będziesz mógł się przenieść portalem pod sklep Rinaldo. Po zakupach zasuwaj do zamku i przenieś się do .



III. HOUSE OF SACRED REMAINS (mapa na następnej stronie)

Na tym poziomie najbardziej użyteczny jest WHIP OF FLAMES. Blisko miejsca startu, po prawej znajdziesz pierwszy przełącznik; następny znajduje się w komnacie [1] - wraz z "Marker Stone 6", w trakcie podróży na tym etapie nie omieszkaj w każdym dużym pomieszczeniu sprawdzić balkonów (podwójny skok, czasem pomóż sobie biczem). Znaleźć można na nich kasę oraz przedmioty regenerujące. Następnie zacznij sprawdzać wschodnie skrzydło. W komnacie [2] będziesz musiał popisać się akrobacją: dostań się na balkon po prawej od drzwi na piętrze, stań na jego krańcu i wykonaj skok w stronę ekranu, a następnie dość późno w powietrzu zrób drugie odbicie po skosie w stronę wyższego balkonu i podciągnij się biczem - ominiesz kratę i dostaniesz się do drzwi prowadzących dalej. Zbierz po drodze "MP Max Up" oraz "HP Max Up", a w pomieszczeniu [3] podejdź do biblioteczki znajdującej się pod balkonem z "Serum", ustaw się przy jej brzegu i ją obróć, po prostu w nią wbiegając - znajduje się za nią trzeci przełącznik. Wróć do pierwszego save roomu i rozpocznij wędrówkę na południe.



W komnatach z dywanami staraj się jak najczęściej być w górze (podskakuj), bo dopadną Cię jakieś niezniszczalne dziadostwa wyskakujące z ziemi. W pomieszczeniu [4] biegnij za "falą" kolców i przełącz przełącznik, a w [5] zrób to samo, lecz tym razem biegnąc pod prąd; z [5] odbij w korytarz na zachód i otwórz drzwi za pomocą YELLOW DRAGON KEY, a znajdziesz relikt BLACK BISHOP, który zwiększa siłę Twoich ataków. Przejdź na południe, przełącz ostatni przełącznik w [6], a w "spokojnej" lokacji wskocz na kamienny ołtarz; odpalisz elektryczne wyładowania - szybko więc przejdź pod ścianę po lewej, dostań się na balkon i wykonaj serię skoków z wykorzystaniem bicza, by dostać się do drzwi i przejść do podziem. Zbierz WHITE TIGER KEY z pokoju [7] i

II. ANTI SOUL MYSTERIES LAB

Załóż sobie RING OF FIRE, bo jest on tutaj przydatny. Kierując się mapą zawitaj do każdego pomieszczenia, zbierz "Ancient Text 4", "Marker Stone 4" oraz mapę tej części zamku; statuy w pokoju [1] na razie nie jesteś w stanie ruszyć, więc idź na poziom drugi. Przejdź do [2], otwórz drzwi za pomocą RED PHOENIX KEY i zbierzesz relikt WOLF'S FOOT, którego działanie zwiększa Twoją prędkość i zasięg skoków. W tym momencie możesz opuścić ten pozom i wrócić się do GARDEN FORGOTTEN BY TIME, by zdobyć niezwykle przydatny relikt SAISEI INCENSE, który w trakcie działania powoli odnawia Ci energię życiową - kosztem energii magicznej. Znajdziesz go odbijając w prawo przy zrujnowanym moście - [7]; będziesz musiał wykorzystać WOLF'S FOOT, by wykonać długi skok i dostać się do wcześniej niedostępnych drzwi. Jak tylko zdobędziesz ten relikt, wykorzystaj "Magical Ticket", by przenieść się pod sklep Rinaldo, w którym będziesz mógł kupić już teraz nową, lepszą zbroję - "Meteor Plate", którą od razu załóż. Wróć do ANTI-SOUL MYSTERIES LAB, wlez



i ustawiaj się tak, by śledzący Cię celownik zniszczył najpierw niebieskie posągi. Aby dostać się do dwóch ostatnich z nich, wskocz na podwyższenie na środku w północnej części pokoju, wykorzystaj metalowy pręt, by podciągnąć się biczem w prawo (tu jest posąg), a stamtąd odbij się w lewo, wykorzystując drugi pręt i bicz, a dostaniesz się do ostatniego niebieskiego posągu. Dzięki temu dostaniesz się do pokoju z "Heart Max Up"; zniszcz teraz czerwone posągi i idź na południe, by dostać się na drugie piętro - po BLACK TURTLE KEY, nie omieszkaj w pomieszczeniu z czachami zlecieć na dół, bo jest tam "Mana Prism" oraz W CHOLERĘ "Hanged Man'ów" - możesz nie tylko nabić sobie na nich kasy, ale też i masz szansę, że któryś z nich upuści "Coin Of Happines", który zwiększa współczynnik szczęścia (czyli prawdopodobieństwo, że każdy zabity wróg pozostawi po sobie swą specjalną rzecz).

Teraz czeka Cię długi powrót do niemalże miejsca startu - zaczynamy zwiedzać wschodnią część teatru. Zbierz "Marker Stone 7" i przejdź do pokoju z opadającymi kolcami - [4]. Przedostań się najpierw w prawy-górny róg pokoju (lewy-dolny na mapie) gdzie w odpowiednim miejscu podskocz dwa razy do góry i podciągnij się biczem (zrób to nie dokładnie w rogu pokoju, ale na drugim końcu tego bezpiecznego miejsca na ziemi), a będziesz mógł zawitać do pokoju zawierającego "HP Max Up". Jeżeli chodzi o bezpieczne przemieszczanie się pomiędzy miejscami, gdzie kolce nie opadają, to pamiętaj, że bardzo dobrze hamuje się biegiem za pomocą bloku. Z komnaty [5] odbij w lewą stronę i wykorzystaj WHITE TIGER KEY, by dostać się do pokoju z HEART BROOCH - przedmiot ten zmniejsza ilość traconych serc przy korzystaniu z sub-weapons. Następnie przejdź na drugie piętro. W pokoju [6] poruszaj się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ale nie wchodź w drzwi na północy, lecz dojdź do kładki znajdującej się najbliżej drzwi, którymi tu wszedłeś. Obróć się w stronę ściany, wykonaj



skieruj się do [8]. Ustaw posągi w kolejnych dwóch kombinacjach (patrząc od lewej): Kozioł, Kobieta, Kozioł, Kobieta, Kobieta oraz Kobieta, Kozioł, Kozioł, Kobieta, Kozioł, by otworzyć oba przejścia i zdobyć "HP Max Up" i przedmiot BLOODY CAPE, który zamienia obrażenia na serca. Po zdobyciu oby rzeczy idź do [9] - tam NIE PRZESKAKUJ ognia, bo kładki będą się zapadać. Za tą lokacją znajdziesz save room i... przygotuj się do walki z trzecim strażnikiem, załóż RING OF FIRE i WHIP OF FLAME.

Robal Undead Parasite jest opancerzony i niewrażliwy na Twoje ataki, ale ma czuły punkt - końcówkę ogona, czy też mózdżek, który wyskakuje w jednej z tosowo wybranych dziur w ziemi. Uważając na szarże przerośniętej glizdy i jej ogniste podmuchy, atakuj ten wrażliwy punkcik, praktycznie nie przejmując się obecnością humanoidalnych Soulless (ataki na mózdżek przy okazji pewnie też będą kosiły tych ziomków). Załatwienie pasożyta to bułka z masłem, a za wygraną dostaniesz BLUE ORB. Przenieś się teleportem pod sklep, a w zamku wybierz portal prowadzący do...



IV. GHOSTLY THEATRE

UWAGA. Jeżeli zaliczałeś wszystkie komnaty, to w tym momencie powinieneś mieć równe 59% (naciśnij SELECT, by to sprawdzić). Jak tylko przejdziesz kilka pierwszych pomieszczeń i będziesz miał 60% to cofnij się do sklepu Rinaldo - będziesz tam mógł kupić nową zbroję, "Moonlight Plate", którą od razu załóż.

Tutaj też największą przydatnością będzie cieszył się WHIP OF FLAMES (wymienne z WHIP OF ICE - na pieski). Najpierw zwiedzamy zachodnią część teatru. Zaraz na początku znajdziesz pokój z zieającymi czachami. zasada jest taka, że przestają one ziać, jeżeli jesteś obrócony w ich stronę. Musisz więc odpowiednio się obracać i chodzić trzymając wciśnięty blok. Dostań się do [1], zbierz mapę i przejdź do [2], by zdobyć AROMA EARRING, który zwiększa współczynnik inteligencji - siłę ataków za pomocą sub-weapons.

W pomieszczeniu [3] zbierz "Ancient Text 2"



podwójny skok w miejscu i podciągnij się biczem, wskocz na wyższą półkę, zbierz "MP Max Up", zawróć wykonaj skok i złap biczem za kolejny drążek, a odkryjesz tajne pomieszczenie, w którym czeka na Ciebie relikt LUCIFER'S SWORD - sprawia on, że wokół Ciebie powstaje aura uszkadzająca przeciwników. W ciemnym pokoju - [7] - skacz po widocznych kładkach, a odnajdziesz pomieszczenie z CURTAIN TIME BELL. W tym pomieszczeniu jest jednak droga do drugiego secretu, zaraz po wejściu wskocz na pierwszą platformę, a z niej wykonaj pojedynczy skok w tym samym kierunku - wylądujesz na niemal niewidocznej wcześniej platformie (widać było tylko lekkie zarysy rusztowania). Stamtąd wykonaj podwójny skok dalej w tym samym kierunku, a spadniesz na małą platformę pod ścianą. Z niej podwójny skok w prawo (patrząc na ekran... na maple będzie to skok na zachód), a wreszcie znajdziesz drzwi do drugiego secretu - dorwiesz przedmiot BRISINGAMEN, który zwiększa czas używania reliktów. Z lokacji [8] weź "HP Max Up", po czym skocz w dół. Wyposaż się w WHIP OF FLAMES, jakieś mocne akcesoria, po czym idź pod scenę i cztery razy użyj CURTAIN TIME BELL. Czeka Cię pojedynek z czwartym strażnikiem - Succubusem



W trakcie walki staraj się być ciągle w ruchu i sporo blokuj - przemieszczaj się side stepami. Uważaj, żeby suka nie dorwała Cię ze swoim pocałunkiem - gdy to zrobi, szybko kręć lewą gałką i trzaskaj w klawisze. Jeżeli się rozdzieli na trzy części, jak najszybciej postaraj się trafić właściwą pannę biczem, bo inaczej Cię sparaliżuje (wyrywania się jak przed pocałunkiem) - rozpoznasz ją po tym, że w powietrzu gubi za sobą co chwilę płatki róż. Eliminuj co jakiś czas roślinki, bo choć słabe, potrafią Cię zatruć. Za zwycięstwo dostaniesz YELLOW ORB. Przenieś się do sklepu Rinaldo, a w zamku wybierz portal, który zaniesie Cię do...

V. DARK PALACE OF WATERFALLS

UWAGA. 1) Jak tylko osiągniesz 80%, przenieś się do sklepu Rinaldo i zakup nową zbroję - "Solar Plate". 2) najbardziej przydatny jest tutaj WHIP OF THUNDER. 3) Istnieje inne zejście na poziom drugi - poprzez omówioną wcześniej "czachę" znajdującą się niedaleko komnaty z FROST ELEMENTAL (sposób dojścia przedstawiony jest na samym początku tego opisu). "Czacha" to nic innego, jak szalony zjazd połączony za zbieraniem monet - za cały ich komplet dostaniesz relikt "MEDITATIVE INCENSE", który przetwarza energię magiczną w serca.

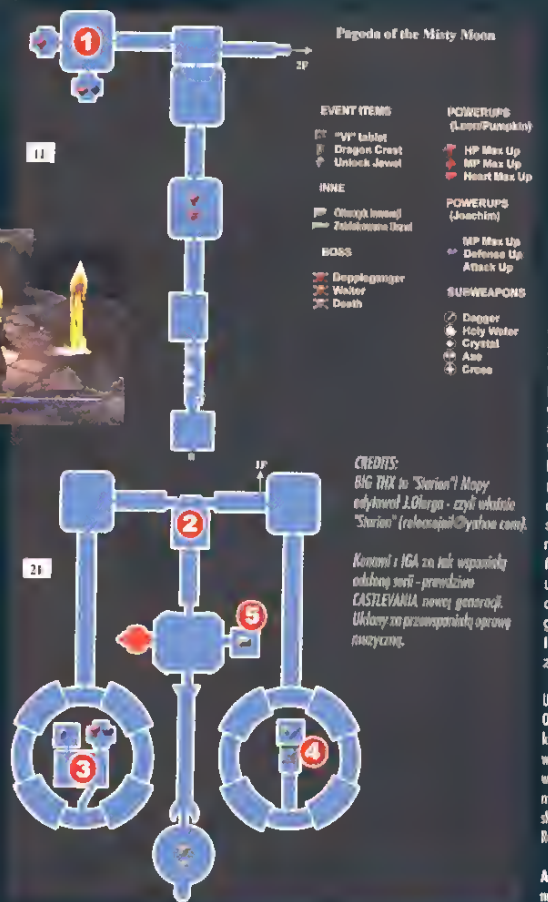
Na początek skieruj się na południowy-zachód, przełącz ciosami "Bridge Switch" - dźwignię ustawiającą most, a także zbierz mapkę oraz "Marker Stone 8" - oba są w pomieszczeniach sąsiadujących z korytarzem oznaczonym jako [1] - po czym zejdź na drugi poziom. Tam odbij dwa razy w lewo, a znajdziesz zamrożone drzwi - rozłup je ciosami ognistego bicza, a zdobędziesz relikt LITTLE HAMMER, który sprawia, że z wrogów sypią się pieniądze. Skieruj się na rozdroże oznaczone numerem [2]. Na wprost masz drzwi, do których otworzenia użyj BLACK TURTLE KEY, a znajdziesz przedmiot DRAUPNIR, który zwiększa siłę ataków, odnoga na południe pozwoli zdobyć Ci "HP Max Up" (rozbij najbliższe pochodnie - 2x250 sztuk złota), a odnoga na wschód umożliwi Ci przełączenie drugiej dźwigni, która zmieni bieg wody. Możesz teraz zabrać się za zwiedzanie zachodniej części tego poziomu. Na lewo od save roomu przyjdzie Ci stanąć do walki z własnym sobowtórem. Nie jest on specjalnie trudnym przeciwnikiem, jeżeli tylko będziesz pamiętał o trzech rzeczach: bloku, side stepuj, odpalaj najmocniejsze combosy. Odbij na południe, szybko zapal biczem trzy filary i wejdź w drzwi, a znajdziesz BLUE DRAGON KEY; przejedź się drugą czachą, znajdującą się na północ od pokoju z kluczem (za zebranie wszystkich monet dostaniesz "MP Max Up"). Teraz możesz użyć "Magical Ticket", bądź na piechotę wrócić pod sklep (zakup "Solar Plate", jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś), by następnie na chwilkę wyskoczyć na poziom GARDEN FORGOTTEN BY TIME - tylko po to, by zdobyć BARDZO WAŻNY przedmiot - TOOL BAG (umożliwia używanie trzech akcesoriów), który znajduje się w lewym-dolnym rogu mapy za drzwiami, które otworzysz nowo zdobytym kluczem. Możesz też od razu pobawić się z zabijaniem "Evil Stabber'ów" z wyposażonym RACCOON CHARM (I COIN OF HAPPINESS, jeśli masz), co by zdobyć bardzo ważny przedmiot ASSASIN NECKLACE (jeżeli wcześniej go nie dostałeś). Powróć do DARK PALACE OF WATERFALLS i tym razem zabierz się za zwiedzanie wschodniej części pierwszego poziomu.



W pomieszczeniu z ruchomymi ostrzami - [3], tuż za pierwszym ostrzem wykonaj podwójny skok w stronę prawej ściany, podciągnij się, a znajdziesz "Heart Max Up"; z tej półki wykonaj podwójny skok w przeciwną stronę i od razu podciągnij się biczem, a trafisz na półkę z RACCOON CHARM (wyraźnie zwiększa współczynnik szczęścia - czyli szansę na zdobycie rzadkich przedmiotów przy zabijaniu wrogów). Z kolei w komnacie [4] na dole znajdziesz "Heart Repair". Wykonaj jednak serię skoków z wykorzystaniem bicza i drążków, by dostać się na samą górę (zbieraj kasę na każdym piętrze), a znajdziesz "Heart Max Up". Pozostaje Ci tylko przejść przez most [5] i po krótkim filmiku stanąć do walki z ostatnim strażnikiem - wampirem Joachimem Armstermem. Wyekwipuj WHIP OF ICE, choć w sumie i tak nie będzie trudno: możesz spokojnie zablokować każdy jego atak i kontrować. Musisz tylko co jakiś czas niszczyć trzy niebieskie kule energii znajdujące się w rogach komnaty, bo zapewniają one wampirowi nietykalność. Za wygraną dostaniesz raczej nieprzydatny GREEN ORB i będziesz mógł się przenieść do Rinaldo. Idź do zamku i wejdź po schodach przez odblokowane właśnie drzwi. Po długim i wielo wyjaśniającym filmie, w którym po raz pierwszy zobaczysz głównego złego, Waltera Bernharda, a także zdobędziesz odpowiedni oręż - bicz VAPIRE KILLER, zrób zakupy, zasejwuj grę w zamku i wkrocz po schodach do...

[illegible]

Szybko przyjdzie Ci się zmierzyć za swoim sobowtórem, ale rozsądna walka (sidestepy, by ominąć jego ataki wręcz i kontrowanie) powinna szybko zapewnić Ci zwycięstwo, za które dostaniesz "HP Max Up". Skieruj się do pomieszczenia [1] i zbierz "MP Max Up" oraz "Hearts Max Up" z przylegających pomieszczeń; w komnacie [1] spotkasz się z przeciwnikiem "Mirage Skeleton" - atakuj zawsze tego kościotrupka, który przy Twoim wejściu do pokoju już chodzi (a nie składa się do kupy) i przed Tobą ucieka. Jeżeli chcesz, to wyekwipuj się w przedmioty zwiększające szczęście i poświęć czas, DUŻO CZASU na zabijanie "Mirage Skeleton" (wchodź i wychodź z komnaty), bo możesz dostać najpotężniejszy relikt w grze - INVINCIBLE JAR, który daje nietykalność podczas swego działania. Zresztą sporo wrogów na tym poziomie zostawia fajne rzeczy (spróbuj przede wszystkim tłuc "Lizard Knight'y" i "Phantom'y" - te dadzą Ci ostatni relikt w grze, CRYSTAL SKULL, który daje niewidzialność), ale ta zabawka jest najtrudniejsza do dostania. Wejdź na drugie piętro. W pomieszczeniu [2] zejdź pod południowe drzwi i, uważając na taktatjstwo na dywnie, szybko biczem poodpalaj wszystkie 6 lamp na filarach, by przejść odblokowanymi drzwiami na zachód. Skieruj swe kroki do ciemnego pomieszczenia - [3]. Dojście do pokoju z "HP Max Up" nie powinno być trudne (przedostatni skok - z większej platformy - wykonaj z lewego-górnego rogu w stronę ściany), gdyż wszystkie platformy jako tako widać. Spróbuj jednak - zaraz po wejściu do tej komnaty, wykonać podwójny "skok w bok" dokładnie w lewą stronę, a wylądujesz na niewidocznej platformie. Z niej dwa razy podwójnymi skokami w stronę ekranu (lekko po skosie w lewy-dolny róg) przedostań się na kolejne platformy, a dwa kolejne wyskoki (w prawy-górny róg i później w prawo) zaprowadzą Cię do sekretnych drzwi, za którymi znajdziesz UNLOCK JEWEL. I teraz UWAGA. jeżeli chcesz mieć 100% gry, to będziesz musiał za chwilę pokonać najpotężniejszego bossa w grze. Nie jest to jednak konieczne do ukończenia gry. Ów boss może sprawiać problemy, więc jeśli chcesz oszczędzić nerwów, to omiń poniższy akapit i nie oglądaj tego drania wysokiego na trzy ekrany.



Opuść tą planszę i wróć do pomieszczenia teleportacyjnego - zauważ, że po lewej stronie masz drzwi. Przejdź przez nie i zejdź po bardzo, bardzo długich schodach na dół. Upewnij się, że masz "w pyłę" rzeczy leczniczych (High Potion, Serum i Uncurse Potion na max), nagraj stan gry, wyekwipuj najbardziej bojowe artefakty, WHIP OF ICE i otwórz drzwi za pomocą UNLOCK JEWEL. Zejdź na jeszcze niższe piętro i przygotuj się na pojedynek z prawdziwym motherfuckerem - "Forgotten One". Najpierw będziesz musiał atakować jego dolną część - uważaj na larwy i wypluwaną przez bossa krew, bo potrafią zatruć (poison/curse). Najlepiej wal kombinację trójkąt, trójkąt, obrót 360 stopni gałką i trójkąt. Jak ściągniesz mu trochę energii, to będziesz musiał podskakiwać i nawalać w korpus oraz bebechy. Później podjedziesz wyżej - larw już nie ma, ale za to "Zapomniany" zaczął używać jednej łapy. Zamach ręką przez całą platformę jest cholernie ciężki do uniknięcia, ale za to łatwo jest obejść jego "miażdżenie" (dalej uważaj na trującą krew). Po każdym jego ciosie wal ile fabryka dała w nieruchomą przez chwilę łapę. W końcu przyjdzie Ci zmierzyć się z samym Ibem. Jego ryk zwala skały na kładkę - będziesz się za nimi chował przed jego ognistym atakiem, który potrafi zedrzeć prawie całą energię. Stój za skałami (byle nie pękniętymi) i przeczekaj jego złonięcie ogniem, a KOTRATAKUJ, bij ile wlezie i korzystaj z sub-weapon w momencie, gdy gostek zaczyna ryczeć. Zabicia skurczybyka nagrodzi Cię najlepszym orbem w grze - BLACK ORB. Możesz teraz skoczyć do sklepu i uzupełnić ekwipunek, po czym goń na drugie piętro PAGODA OF THE MISTY MOON.

Zwiedź wschodnią część drugiego piętra, a przy [4] znajdziesz "VI TABLET", które to umieść na ołtarzyku w pokoju [5], uderz biczem dźwignię i zabierz "IV TABLET". Przedmiot ten zanieś z powrotem do [4] - wstaw w kamienną płytę, a otworzą się zablokowane drzwi, za którymi znajdziesz DRAGON CREST. Zrób save naprzeciw pokoju [5], uzupełnij braki przedmiotów w sklepie i przejdź na południe, by za pomocą DRAGON CREST otworzyć drzwi do sali tronowej i zmierzyć się z Walterem.

Załóż najmocniejszy ekwipunek, w tym koniecznie RING OF FIRE i bicz VAMPIRE KILLER. Jak na ostatniego bossa, Walter słabiutko wypada i z pewnością położysz go bez najmniejszych problemów (uciekaj jak najdalej przed niebieską sferą, która powoduje wybuch). Jednak po wiele wyjaśniającym filmiku przyjdzie Ci zmierzyć się z kimś o wiele, wiele potężniejszym - samym Panem Śmiercią. W trakcie walki nie używaj sub-weapons, bo gość wszystko kontruje. Białe kule energetyczne obchodź side-stepem, przy kosie używaj podwójnego skoku/side stepu i zawsze uciekaj przed czachami, bo eksplodują przy zetknięciu. Po każdym ominiętym ataku śmierci chwilkę czasu, żeby polecieć z kontrą, ale nie łudź się, że walka będzie krótka - chopek ma aż 4400 punktów życia. Dobrym sposobem na omijanie wrogich ataków, a jednocześnie skracanie dystansu, jest podwójny skok i X w powietrzu - podjedziesz z kopnięciem blisko wroga. Aby ominąć ognisty atak (wykonuje go, gdy straci połowę energii), cały czas uciekając wykonaj pojedynczy skok nad pierwszą falą i zaraz po spadnięciu na ziemię - podwójny skok, by ominąć drugą falę. W końcu jednak pokonasz Śmierć i usłyszysz słowa dające początek odwiecznej krucjacie klanu Belmont. Moje gratulacje - skończyłeś LAMENT OF INNOCENCE! Nie omieszkaj do końca zobaczyć napisów końcowych!

UWAGA. Jeżeli zabiłeś w podziemiach bossa "Forgotten One", to zwłoduj grę z ostatniego save. Będziesz mógł kupić w sklepie "Jade Mask" (niszczysz śmieszki/lampy wchodząc w nie) oraz "Music Box" (możliwość słuchania wszystkich tych rewelacyjnych muzyczek w głównym menu), a także w pomieszczeniu teleportacyjnym skorzystać z nowego teleportu, który oferuje Ci tryb "Boss Rush" - walkę z kolejnymi bossami.

A poza tym teraz możesz rozpocząć nową grę podając jako imię:

@MASKED - od początku masz wszystkie umiejętności specjalne

@CRAZY - grasz na najwyższym stopniu trudności - "Crazy". Za skończenie go będziesz mógł kupić za 200 000 w sklepie przedmiot "Mobius's Brooch", który sprawia, że sub-weapons nie zużywają serc.

@JOACHIM - będziesz grał jako wampir Joachim (zupełnie inna postać, inne możliwości!!!). Jeżeli ukończysz grę Joachimem, podaj jako imię...

@PUMPKIN - rozpoczniesz grę trzecią, dodatkową, postacią - potężnym łowcą wampirów



INFO - PANEL

platforma	GBA
wydawca	Nintendo
gatunek	platformowa-RPG
liczba graczy	1
czas gry	14-18 godzin
stopień trudności	niski
ocena w PSX EXTREME	9+ (Kilu)
ocena średnia*	91%

* na podstawie pięciu brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Umiejętności

Zagadki w platformowej, "chodzonej" części gry opierają się na wykorzystaniu możliwości kooperacji Mario i Luigiego. Przy zdobywaniu nowych umiejętności będziesz dokładnie instruowany, kiedy i w jaki sposób ich używać, więc poprzestanę na krótkim komentarzu. W niewielkim umieszczam postać, która musi się znajdować na czele by można było wykonać daną czynność.

High Jump (Mario)
Wysoki skok, dzięki któremu obie postacie mogą się dostać na wyższą półkę czy kondygnację.

Spin Jump (Luigi)
"Kołowrotek" służący do pokonywania przepaści, których nie można przeskoczyć w normalny sposób.

Hammer (Mario i Luigi)
Młotek. W ciągu gry jest kilkakrotnie upgrade'owany. Każdy tuning pozwala na niszczenie kolejnego rodzaju kamieni.

Hammer Pound (Mario i Luigi)
Uderzenie młotkiem w głowę któregoś z postaci jest nieodzowne, by rozwiązywać zagadki w MARIO & LUIGI. Gdy trafiony zostanie Luigi przyjmuje postać krete i może przechodzić pod bramami, czy też wchodzić do beczek od spodu. Z kolei trzaśnięcie w czerep Mario sprawia, że ten kurczy się i może w takiej postaci przeciskać się przez niskie przejście czy szczeliny.

Firebrand / Thunderhand (Mario / Luigi)
Mario może używać ognia do zapalania świec i lamp, natomiast błyskawica Luigiego służy do aktywowania elektrycznych mechanizmów.

Fire Dash / Electric Sidestep (Mario / Luigi)
Umiejętności niezbędne przy pokonywaniu niektórych przeszkód. Mario rozpędza się taranując Luigim wszystko na swojej drodze, natomiast Luigi ciągnąc za sobą Mario aktywuje określone mechanizmy i pokonuje pewne utrudnienia wyrastające na drodze.



System

Walka

Na początku obie postacie mogą atakować tylko za pomocą skoku. Później dochodzi młotek, niezbędny w przypadku np. przeszkadzajek z kolcami. Ostatnią bronią jest ogień i błyskawice, zabierające określonemu rodzajowi przeciwników krytyczną ilość HP.

Uniki i kontrataki

Wszystkich ataków przeciwnika można uniknąć bądź też skontrować. Najważniejszą rolę odgrywa timing - naciśnięcie przycisku w określonym momencie.

Techniki łączone

- ros. Attacks wykonuje się wciskając daną kombinację określonym czasie. Części z nich Mario i Luigi uczą się sami: część można odkryć po zdobyciu specjalnych roli porozrzucanych po świecie. Każda zabiera na Bros. Points (BP) i każdą można wykonać w jednym z trzech trybów (ustawia się je za pomocą L i). W trybie pierwszym kombinacja odbywa się w low-motion i na ekranie pokazują się przyciski, które należy wcisnąć. W trybie drugim również pokazane są rzyciski, ale nie ma zwolnienia. Liczba BP jest taka ma jak w przypadku trybu pierwszego. Wreszcie w trybie trzecim nie ma ani zwolnienia, ani wyszczególnionych przycisków, a ilczba BP jest mniejsza niż w dwóch poprzednich trybach. To w jakim trybie wykonujesz daną kombinację, ma konsekwencje w zadawanych obrażeniach (tryb trzeci jest zdecydowanie najsilniejszy, ale też trzeba dokładnie wiedzieć kiedy i wcisnąć). Dodatkowo po wykonaniu danej techniki określoną liczbę razy pojawia się dodatkowy jej wariant - Advanced, z inną kombinacją przycisków ale i większym damage'm.

Techniki łączone - Mario

- Splash Bros
ombinacja A B A

- Swing Bros (Secret Scroll 1)
Kombinacja A a po pewnym czasie i do tego w odpowiednim momencie - B

- Chopper Broe.
binacja A B A

- Fire Broe
ombinacja należy klepać w A ile wlezie - gene en sposób ogniste kule odbije następnie Luigi (B)

Techniki łączone - Luigi

- Bounce Broe
ombinacja B A B

- Knockbeck Bros.
ombinacja B B A

- Cyclone Bros. (Secret Scroll 2)
, a następnie klepanie ile wlezie w A

Thunder Bros
binacja B B, B

Intro może przyprawić Graczą o gęsią skórkę. Mario paroduje w samych początkach Wystawiony Beanbean Kingdom porwał głos księżniczki Peach. Nasi bohaterowie ruszają, by go odzyskać. Pierwsza walka prezentuje podstawowe zasady starć.

Toadtown Square

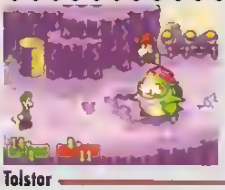
Porozmawiaj z grzybkami. Dowiesz się czegoś więcej na temat oblężenia przyszłość. Zbierz grzybki z prawej i oferuj go kolesiowi spacerującemu obok - on jednak pozwoli Ci go zatrzymać. Wskocz na zywopłot z lewej. Znajdujący Cię tam kolezka poprosi o znalezienie czegoś przedmiotu ("precious belonging") Idź na sam dół zywopłotu i zbudź ściany (zmieni się ikonka). W nagrodę otrzymasz 1-Up Mushroom. Teraz zagadaj z jednym z Baddies i każ mu iść za Bowserem na górę. Zasuwaj z Luigim tą samą drogą. Znajdziesz pierwszy z Save Albumów, służących do zachowywania stanu gry. Buszuj dalej. Otrzymasz walizkę oraz 100 monet. Na statku Bowsera przechodź do kolejnych pomieszczeń - poznasz zasady zdobywania monet i strzelisz sobie fotki do paszportu (koniecznie z głupią miną:). Na dole przy skrzyniach spotkasz kolesia, któremu wcześniej wskazałeś drogę - w nagrodę otrzymasz 1-Up Mushroom. Idź dalej, popchnij baczkę. Za chwilę spotkasz kolesia, który nauczy Cię walczyć w duecie oraz robić uniki. Potem dowiesz się o stąpaniu na kolesi. Podbij znoh zapytanie, a zostaniesz przeniesiony na pokład. Pojawi się Cackletta i zostawi Ci do rozwiązki Fawfula.

Fowful

HP 30
Po zabraniu 10 HP kolesi przestaje lewitować i zadaje ataki z ziemi.

Stardust Fields

Po wake wylądujesz przy granicy królestwa. Idź przez most "Cobnuty" przepuszczą Cię gdy zademonstrujesz im serię skoków przez liny (obiema postaciami). Musisz metodą prób i błędów wyczuć kolejność ruchów. Idź dalej, a otrzymasz mapę Beanbean. Przeszkody przeskoku; wciskając A i zoruz potem B. W następnej lokacji udaj się mostem w lewym dolnym rogu. W armacie znajdziesz Bowsaire. Zostaniesz pozbawiony już zebranych monet na dodatek musisz uzbierać 100 sztuk tutejszej waluty by wykupić. bm kompono. Idź mostem, który wreszcie się pojawił. Wal przed siebie zbierając ukryte w skrzyniach monety, aż dojdziesz do dwóch żółtych płyt. Wciskaj na przemian A i B (trzymając przycisk kierunkowy), a "przepadałujesz" do następnej sceny. W następnej lokacji znajdziesz gwiazdę w ziemi - podejdź do niej, a spotkasz Starshade Brothers, którzy nauczą Cię wykonywać High Jump i Spin Jump. Wykorzystaj nabyte umiejętności by zdobyć flagę. Idź w dół, do kolejnej lokacji. Wejdź na górę po prawej - stąd dostaniesz się na wzniesienie po drugiej stronie mostu (Spin Jump). Zeskocz przy baczkach i idź w lewo. Tu dowiesz się od Starshade'ów jak wykonywać techniki łączone. Idź przed siebie, dostań się na wyższą kondygnację i wejdź po schodach. Dwóch żółtych bloków użyj w ten sam sposób, co poprzednio - zbierzesz dodatkowe monety. Teraz wróć do uwięzionego Bowsera. Czeka Cię walka.



Tolstar

HP 55
Najpierw rzuca jedną kulą na turę, później dwiema. Przed pierwszym nie trzeba uskakiwać.

Teraz możesz cofnąć się do lokacji, w której są monety, a nie miałeś jak ich zebrać wcześniej. Później wal przed siebie.

Hoohoo Mountain

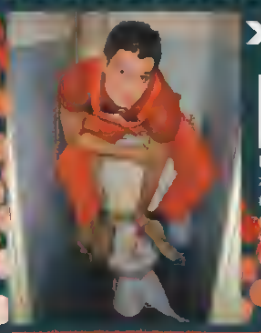
Przy wodospadzie dowiesz się o porwaniu księcia Pauslaya. Za mostem znajduje się Hoohoo Village. Porozmawiaj ze wszystkimi mieszkańcami, sprawdź domek znajdujący się na końcu górnej ścieżki należy do Hammerhead Bros., ale chwilowo ich nie ma. Teraz idź na dolną ścieżkę - spotkasz starego znajomego. Wracaj do domu kowali - zgodzą się wykonać młot, ale musisz dostarczyć im surowce, Hoohoo Block. Udaj się w lewo. Wejdź na gacę, przeleć na drugą stronę Spin Jumpem. Przejdź w prawo do kolejnej lokacji. Na górze właź Spinem w prąd powietrzny i dalej, na kolejną platformę. W następnej lokacji udaj się lewo ścieżką przy nieczynnej fontannie. Tam znajdziesz kolejną fontannę, podejdź do niej, mach Mario napije się wody. Stań przed płonącym stworkiem i skocz Luigim na głowę bratu. Udaj się na podwyższenie i właź Spinem w trąbę powietrzną. Zasavo'uj grę i Spinuj w lewo. Idź w górę. Powtórz manewr z nabieraniem wody w usta i oblej płonącego stwarka. Nabierz wody raz jeszcze i ostudź kolesia w lokacji po prawej. Cofnij się, wejdź na górę i przemieszczaj się w prawo korzystając ze Spinu Jump i trąb powietrznych. Podskocz pod znakiem zapytania - uruchomi się nieczynna dotąd fontanna. Idź ścieżką w dół - znajdziesz się w znanej Ci już lokacji. Nabierz wody i potraktuj nią stworka. Użyj Spin Jumpa i przemieszczaj się w prawo po kolejnych trąbach powietrznych. Spotkasz Hoohoorosu, który każe Ci udowodnić swoje umiejętności. Musisz zebrać 70 Hoohoo Spirits w ciągu 30 sekund. Między wzniesieniami przemieszczasz się używając Spin Jump. Po wykonaniu zadania nie przeszkadzie stanie Ci Hoohoores.



Hoohoores

HP 50
Koleś przemieszcza się między dwoma fikosami. Najpierw staraj się niszczyć ten, pod którym aktualnie go nie ma, a dopiero później ten, pod którym się ukrywa - tu wystaw Ci go do ataku. Z jego ataków najgroźniejszy jest laser, przed którym będziesz musiał uskakiwać dwoma postaciami.

Idź w górę. Podbij blok z lewej. Koło kolejnego płonącego stwarka użyj Spin Jump, później wykonaj High Jump i za chwilę użyj go po



>>Świeżość pierwszej świeżości

MARIO & LUIGI to pierwsza gra o przygodach hydraulików, napisana specjalnie na GBA (poprzednie tytuły były konwersjami ze starszych platform). I udała się w stu procentach! Po raz kolejny NINTENDO zmierzyło się z definicją pure gameplayu i zaserwowało Graczom kilkanaście godzin intensywnego ruszania mózgownicą i kciukami. Nawiązania i smaczki, genialny humor sytuacyjny, cała masa mini-gier i przede wszystkim kawał naprawdę doskonałego softu czynią z tego tytułu jedną z najlepszych pozycji na GBA. [roso]

Pila

na kolejny skucząc po skosie, obok stalagmitów. Haberz wody i przejdź ukryty z tyłu ścieżką - zaskoczysz w pobliżu "promana", którego potrafisz uleczyć. Użyj trąby by przelecieć dalej. Skasz na górę. Wejdź po schodach i wróć za Spin Jump w kolejną trąbę, tym razem ruchomą. W następnej lokacji idź w miejsce, gdzie znajduje się stojąca trąba powietrzna. Wejdź na półkę za nią, następnie skocz w nią używając Spin Jump i przemieść się w prawo. Na końcu urwanych schodów użyj kilku Spin Jumpów. Później zeskocz w dół i wejdź po schodach - wreszcie udało Ci się dotrzeć na szczyt góry. Możesz przyjrzeć się terenowi przez lunetę. Wejdź po kamieniach i sprobuj zabrać Hookna Block - obudzi się Maldenadon. Jak się okaże, wyswedzał potwora



Dragokoko
NP: 80

Gdy spłaszczysz Dragokoko będziesz mógł łatwiej uskakiwać przed miotanymi przez niego pociskami. Skoruj się jak najszybciej niszczyć powstające kamienie Hookoo, bo inaczej smok będzie atakował Cię z bliska.

Po walce czeka Cię rozmowa z księciem Peasleyem który poprosi o odwiedzenie królowej Beon (otrzymasz też przepustkę w postaci róży). Póki co wejdź do domu Nammerheadów, a otrzymasz od nich dwa młoty (Hammers). Nauczysz się tuż obsługiwać nowy sprzęt. Idź teraz na ścieżkę, na której Fawful postawił przeszkody z kamienia i rozwal je młotem. Udaj się na dół i rób użytek z nabytego sprzętu niszcząc kamienie. Właź przycisk w prawym dolnym rogu. Teraz weź wody w usta i schłodź kamień z prawej strony. Wejdź do jaskini i zagadaj do kolesia na fotelu. Wytłumaczy Ci, jak poruszać się wózkiem. Zbieraj wszystkie diamenty i baterie do latarki, jednocześnie uważając na przeszkadzajki. Gdy dojedziesz do końca, wyjdź z jaskini, rozwal kamienie i idź w prawo. Dogoni Cię i odprowadzi Nammerheadów i wytłumaczy, jak używać młotków w walce. Dwie lokacje na północ znajduje się statua, która zniknie, gdy do niej podejdziesz. Zagłębiaj się w miejsce i udaj się na południe. Przechodź przez kolejne ekrany - po drodze napotkasz nowe typy przeszkadzajek, w tym takie, z którymi uporasz się tylko używając młota - aż do mostu, za którym przejdź.

Beanbean Castle

Jak się okazuje, w miasteczku ktoś niedawno zaszalał. Idź na północ, do zamku. Po rozmowie z gwardzistami i okazaniu zadowalającej przez Peasleya przepustki wejdź do zamku i obejrzyj leżącą na podłodze postać. Po spotkaniu z Lady Limą trafisz do korytarza. Powybijaj młotkiem wszystkie korki, by podnieść kraty. W następnej wbij korek, potem użyj Spin Jump przy zwarorze, o następnie powbijaj resztę korków - kolejne wejścia staną otworem. Uporaj się z przeszkadzajkami i idź do pokoju po lewej. Odkręć zawór - jeden z kocków wyskoczy. Cyfra cztery, która właśnie pojawiła się na ekranie, określa liczbę ruchów, jakie masz do wykonania. Wbij więcej wystającej korek, a w dalszej kolejności wbijaj skrajny z lewej, środkowy z prawej i wreszcie skrajny z prawej. Wskocz z High Jump na kładkę i wyjdź, na półkę. Odkręć zawór i cofnij się dwie lokacje. Powbijaj korki i ruszaj dalej. Tu wbij jedyny korek. Pojaw się prawdziwa Lady Lima - fałszywą okazała się Cackletta. Rozmawiaj monety w pomieszczeniu na północy, po czym wyjdź drzwi z prawej. Poznasz prawdziwy plan Cackletty, po czym przyjdzie Ci zmierzyć się z kolejnym bossem.





Queen Bean

HP: 120 (+ obie ręce po 21)

Na początku skup się na uderzeniach w ręce - po ich stracie będziesz mógł atakować królowę po głowie (rób to z użyciem skoków, młot się nie sprawdzi). Uważaj, by nie naskoczyć na jej "smarki", inaczej zamienią się w stwerki, które będą Ci przeszkadzać w potyczce (nie zajmują się jednak ich likwidacją, tylko atakują kontrami). Po 2 3 kolejkach boss odzyska ręce i zabawa zaczyna się od nowa.

By odczarować królową, musisz udać się do Chuckleluck Woods po Chuckola Reserva. Po tym, jak Lady Lima podaruje Ci Bnanbean Brooch, wyjdź przed zamek. Tu otrzymasz jeszcze jeden prezent - Bnan Bonge. Zostaniesz też pouczony, jak zmieniać akwapunkt postaci. Wyjdź z miasta i udaj się na południe, a na następnym ekranie wejdź na wzniesienie i przejdź pa moście do lokacji na lewo. Użyj Spin Jump by dolecieć do bramy. Gwardzista wpuszczą Cię po pokazaniu kwiatka.

Chateau de Chuckleluck

W następnej lokacji dotrzyj do budynku w lewym górnym rogu. Poczytaj tabliczki, by poznać sekrety otrzymywaam Chuckola Cola (niezły przepis!). Przejdź łebrynt pod beczkami "wymacując" ścieżki - musisz wyjść korytarzem po lewej stronie od wejścia, za skrzynkami. Wskosz na beczki i idź w lewo. Spotkasz Popplo'a... i jeszcze kogoś.

Poppie
HP: 100

Rookie
HP: 120

Popple oprasz standardowych atuków, akrada Cię z przedmiotów (i może ich potem używać), dlatego najpierw rozpraw się z nim. Gdy go atakujesz, Rookie rzuce w Ciebie młotkami (zabierają sporo energii, więc starają się ich odbijać). Po uwinięciu się z Popple'm zabierz się za Rookiego. Po pewnym czasie koles zacznie Cię przygrzewać płomieniami (zabierają więcej energii niż młotki).

Idź w lewo. Popchnij beczkę, o uwolnisz dwa ciekawe indywidua. Udaj się do lokacji na północ - o nauczą Cię kolejnych technik z użyciem młota. Teraz idź w prawo i wykorzystaj nowe umiejętności - zmniejsz Mario i z pierwszej komnaty zabierz Red Goblet. Teraz walnij młotkiem Luigiego i przejdź pod bramą. Tu wróc hydraulikiem do normalnych rozmiarów, uderz młotkiem w panel na podwyższeniu z lewej - będzie mógł dotrzeć do Ciebie Mario. Wskocz High Jumpem na górę, zabierz Green Goblet i wróć do poprzedniej lokacji. Po oddaniu zdobytych przedmiotów zajdź dwa ekrany na południe.

Chuckleluck Woods

Przejdź do kolejnej lokacji i przyrzyj się mapie wiszącej na górze z lewej. Na północy znajduje się rura służąca do przemieszczania pomiędzy poszczególnymi lokacjami. Póki co idź w lewo. Walnij Luigiego młotkiem, przejdź na drugą stronę i uderz w panel. By otworzyć drogę dla Mario. Skocz na górę z High Jump. Na następnym ekranie rozwal kamienie zamiejsc Mario i przeciśnij się dziurą po lewej, o tam uderz młotkiem w panel. Buszaj na północ otwartą bramą. Uderz Luigiego młotkiem, stań nim pod beczką i przywróć do normalnej postaci. Teraz ustaw beczkę na oznaczonym punkcie - wypluty płomień wróci do twarzy na ścianie i odsłoni kolejną platformę. Idź dalej na północ, potem w lewo. Wejdź po schodach i przetrub Spin Jumpem na platformę z beczką. Walnij Luigiego młotkiem i wejdź nim pod beczkę, a następnie do środka. Podejdź do zamieszczonego po lewej panelu i ustaw opcję skoku na beczkę u Mario - z góry będziesz mógł walnąć panel młotkiem. Idź na północ. Na górze spotkasz Chuckleroota, strażnika drzew. By przejść dalej, musisz zakroć trzy owoce Chackola. Najpierw idź w prawo, później w górę. Rozwal skały. Widzisz zaznaczone miejsce? Podskop się pod nie Luigim i wyskosz w górę, o zdobędziesz Chuckle Beans. Do tej pory minęłeś sporo zaznaczonych w ten sposób miejsc - jeszcze będzie okazja cofnąć się do nich. Zejdź dwa ekrany na południe. Wślizgnij się jako Mario w szparę z lewej, walnij panel młotkiem, potem uderz ten za nowo otwartymi drzwiami, następnie ponownie wejdź w dziurę jako Mario i uderz w kolejny przycisk. Drzwi po prawej pokonaj przechodząc pod nimi Luigim. Uderz w panel - masz teraz piętnaście sekund, by przeskoczyć z powrotem do Mario, potem go zmniejszyć i dojść do panelu za otwartymi przed momentem drzwiami. Jeśli Ci się uda, zgarniesz White Chuckola Fruit. Teraz możesz wrócić do lokacji z Chuckleconem. Udaj się w lewo. Tu znajdziesz dwie drogi prowadzące na południe - wybierz tą z prawej. Prowadzi ona do jaskini. Tam przedostań się w prawo za pomocą znanych Ci już żółtych platform. W kolejnej komnacie użyj Spin Jump, o wyłądujesz obok Purple Chuckola Fruit. Wróć do ekranu z dwoma drogami prowadzącymi na południe i udaj się tą po lewej. Spotkasz wnuczkę Chucklemata, która poleci Ci wykopać 5 fasolek z zaznaczonych miejsc - wykonaj więc znany Ci już manewr trzęsnięcia Luigiego młotkiem. Idź dalej na południe. "Powpychaj" występujące odwieki i spróbuj przecisnąć się chwiup jako zmniejszony Mario - pojawi się wkurzona dżdżownica. Nie jest to żaden boss, niemniej by rozprawić się z tym stworem, musisz zmienić jej kolor na żółty poprzez "zakrzenie" każdego segmentu. Po walce już bez problemów możesz zgarnąć Red Chuckola Fruit. Wracaj do Chucklemata i wręcz mu wszystkie trzy owoce. Pojawi się Popple i Snake - idź za nimi na północ.

Chuckolotor
NP: 350

Najpierw używaj ataków łączonych, gdyż tarcza skutecznie ogranicza siłę Twoich ciosów. Gdy ją stracił, uderzaj go młotem (skakać nawet na próbuj). Ataki mo standardowe i po kilku z rzędu powinieneś wyczuć timing. Po zabraniu bossowi 280 NP zmniejszy się objętość i będzie atakował rzadziej, ale za to będzie się pojawiał jego "opiekun" i opowiadając dowcipy będzie podnosić bossowi energię. W tej formie najlepiej grzać mu z technik łączonych.

Po walce spodniesz do podziemi i póki co przyjdzie Ci kierować tylko Luigim. Marie odnajdziesz bez problemu - po prostu przechodź z ekranu na ekran. Po podróży na beczce udo Ci się w końcu wrócić do Beanbean Castle.

Beanbean Castle

Po rozmowie z odratowaną królową wyjdź do hallu, by spotkać się z księciem Peasleyem. Idź na południe za most. Drogę w lewo prowadzi do domku z czterema rurami - udaj się tam, by poznać system "kanalizacji" (objaśni go kolezka zamieszkującej drugą rurę z lewej). Na prawo od mostu spotkasz fotografa, który za odpowiednią opłatą może zrobić nowe zdjęcia do poszyrtu (całkowicie zbyteczne). Ścieżki na południe prowadzą do odbudowanego już miasta. Możesz, a nawet powinieneś zrobić tu zakupy - kasy powinno Ci starczyć i na spodnie, i na bransoletki. Udaj się także do Starbean Cafe, dowiesz się o właściwościach i celu zbierania fasolek. Wiedza to przyda Ci się w poźniejszym okresie. Z kolei w zachodniej części miasta znajduje się "centrum handlu informacjami". Za każdą płaci się 100 monet, ale warstwa newsów nie jest warta tej kasy. W mieście znajdziesz również dwa side-questy.



Jewels of the Soybean civilization

W lewej części miasta, w prawym dolnym rogu ekranu spotkasz "największego intelektualistę Beanbean". Poleci Ci odnaleźć 10 Beanstones, klejnotów należących niegdyś do cywilizacji Soybean. By znaleźć ślad prowadzący na ślad błyskotek, zminiejsz Mario. Gdy będziesz znajdował się w pobliżu skarbu, pojawi się nad nim wykrzyknik. Wtedy gatraktuj młotkiem Luigiego, o następnie "zanurkuj" w podejrzanym miejscu, o zdobędziesz przedmiot. W zachodniej części miasta Beanstones znajdują się: między łukiem na północy a łukiem w centrum lokacji, lekko z prawej strony; przed wejściem do sklepu z akcesoriami, między sklepem a bramą z jego lewej strony; pod łukiem na południe w lewym dolnym rogu, tuż przy rzece. We wschodniej części miasta w lewym dolnym rogu lokacji, tuż przy rzece, na południu, na "ząbku" zielem z prawej strony; tuż pod schodami na północy; na prawo od drzewa stojącego przy sklepie z ziemami, tuż obok lewego wejścia dwudrzwiowego budynku. Teraz zanieś znalezisko zleceniodawcy, o otrzymasz Bros. Broch.

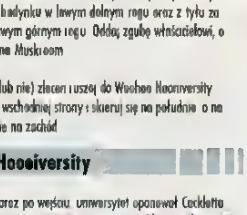
Beanlets

We wschodniej części miasta spotkasz kolezkę, który poprosi Cię o odszukanie pięciu sztuk Beanlets. Tutaj też poszukaj dwóch pierwszych - w prawym górnym rogu tego ekranu oraz na dachu budynku z dwoma wejściami. Pozostałe trzy znajdziesz w zachodniej części miasta - na dachu budynku w prawym dolnym rogu, na dachu budynku w lewym dolnym rogu oraz z tyłu za budynkiem w lewym górnym rogu. Oddaj zgubę właścicielowi, o otrzymasz Goldne Muskroom.

Po wykonaniu (lub nie) zlecen i uszoj do Woohoo Hooniversity opuść miasto ze wschodniej strony i skieruj się na południe - o na kolejnym ekranie na zachód.

Woohoo Hooniversity

Jak się okaze zaraz po wejściu, uniwersytet opanował Cackletta wszystkich profesorów zamieniając w monstra. Idź na północ, miń dużą salę (możesz przyjrzeć się wszyscy tu mapie), o w kolejnej uderz w dwa pudła z wykrzyknikiem - jedna z nich odsłoni ścieżkę w poprzedniej lokacji, udaj się tam. Przejdź okiem w lewo.



No zachodzie znajdują się pomieszczenia z prototypami różnych gadżetów i bloków, rowniez z poprzednich gier z Mario w roli głównej. Przyrzyj im się jeśli chcesz, po czym przejdź dwa ekrany na północ. Tu skręć w prawo. Spójrz na wiszący na ścianie schemat mechanizmu otwierającego drzwi. Pierwszy z nich przedstawia ułożenie obecne o drugi takie, jakie ma być. Idź na górę i młotkiem nastaw figury według drugiego schematu (musisz to zrobić za jednym razem, gdyż przy wyjściu z sali figury wracają do pierwotnego układu). Wejdz do pomieszczenia za ukrytym dotąd drzwiami, tam skręć w lewo, potem w dół. Widzisz strzelkę z małym otworem pod nią? Wejdź tam skurczonym Mario i uderz w panel. Teraz wejdź Luigim do otwartego w ten sposób pokoju z lewej i walnij w przycisk. Następnie skasz jako Mario w blok z wykrzyknikiem. Teraz zabawa w koordynację - trof 25 bloków w 30 sekund skasząc obiema postaciami! Gdy się to uda, otworzy się drzwi do pomieszczenia na dole - dostań się jako Mario do środka i wejdź na ścinkę dźwiękową. Przejdź po niej do pokoju najbliżej wejścia i uderz tu w przycisk. Wyjdź na zewnątrz, wejdź do pokoju z beczką i ennieś w niej Luigiego. Teraz podejdź do zawieszonego wysoko ponelu, wskocz Mario na beczkę i trof przycisk młotkiem - zostanie odblokowane kolejne pomieszczenie, do którego teraz się udaj. Przejdź przez lokację z ikoną na podłodze, o w kolejnej użyj Spin Jump i wciśnij panel - otworzy się niskie przejście, do którego wejdź Mario. No końcu lokarynty znajduje się przycisk, który zrzuci beczkę do poprzedniej lokacji. Udaj się tam (przez drzwi po lewej stronie dolnego chodnika, o potem w prawo i na dół). Wejdź Luigina do beczki (tej stojącej dalej od rycerza) i stań na ponelu. Płomien aktywuje dźwig, który przeniesie Luigiego w inne miejsce. Idź w lewo, w górę i znów w lewo, do końca ekranu. Tu zejdź na dół - czeka Cię teraz zabawa w skoknie przez beczki (niczym w pierwszych grach z Mario jako bohaterem). Na górze odnajdziesz Luigiego. Udarz panel i oglądaj zdumiewający cięg przyczynowo-skutkowy:). Udaj się do otwartego przejścia. Nabierz wody w usta i w lokacji poniżej opluj (młotek Luigiego idzie w ruch) zabawkę. Teraz możesz już podbić blok z wykrzyknikiem. Idź do sali na północ od hallu i podbij wykrzyknik z lewej. Wejście stoi otworem! No górze zmierzysz się z bossem.

Cockletta
NP: 300

Ładuj ma z technik łączonych, bo pojedyncze uderzenia zabierają niewiele energii. Kolejność uderzania błyskawic można poznać po tym, jak Cackletta unosi ręce - przy podniesieniu prawej pierwszy jeorun uderzo w Mario, przy podniesieniu lewej w Luigiego, a przy obu - w obie postacie naraz. Co pewien czas pojawiają się dwa sobowtóry Cackletty - "identyfikacja" jest łosowa. Jeśli na trafisz czeka Cię przeskakiwanie nad niebezpiecznymi (mogą nadać status Poison). Po zabraniu 250 HP kolezka zmienie postać i pozostaje Ci go tylko dobić.

Po walce Fawful wysysa duszę Cackletty, ale nie dochodzi do walki - bo pojawia się... mnustreszany książę:) Po krótkiej gadce atuj się drzwiami na górze. Maszeruj tak długo, aż dojdziesz do generatora. W następnej lokacji musisz umiejscowić wybiegające z nacy "myszy" w łukach przewodu za pomocą wody (masz na to ograniczoną ilość czasu). Gdy to zrobisz, generator zaczne dziołać i drzwi stanę otworem. No górze czeka Cię ponowne spotkanie z Popplem i Rookiem.

Poppie
NP: 150

Rookie
NP: 250

Parka używa tym razem technik łączonych, ale jeśli szybko uporasz się z Popplem, nie powinieneś sobie zaprzątać nim głowy. No deser pozbądź się Rookiego.

Oho Oasis

Przyrzyj się zakładowaniu z prawej strony i sprawdz magnetofon. Idź na północ, między statuami. Wejdź do Pałacu Błyskawic. W kranowej



komnacie przejdź Luigim pod bramą, idź na północ, zwiesz kamień z wizerunkiem błyskawicy za pomocą młotka o po rozmowie dotknij kuli. Zostaniesz nauczony, jak używać Thunderhand. Wyjdź drzwiami po lewej i użyj nowo nabytej zdolności, by nałodować kulę leżącą na półce. Zabierz Mario i wróc na plażę. Udaj się w lewo. Zapoznaj się z nagraniem na kolejnym magnetofonie, po czym idź na północ, by wejść do Pałacu Ognia. Zmniejsz Mario i wejdź nim w szczelinę w murze. Po rawalacyjnej gadce dotknij kuli, o nauczysz się jak używać Firebrand. Wyjdź drugimi drzwiami i zapal ogień na półce oznaczonej symbolem. Zabierz Luigiego i idź do zakładowanie obok miejsca startu. Użyj ognia i jeorune w oznaczonych miejscach, po czym wejdź do rury.

Znajdziesz się w morskich głębinach. W następnej lokacji zapal płomień na półce z prawej strony. Przepłyń (skocząc okiem postaciami) do lewego dolnego rogu. Aktywuj piorunem maszynę na podeście i idź dalej. Przepłyń po przeciwległą ścianę i stań na granicie. Idź w górę. Uderz w panel i

zapamiętaj kolejność ukazywanie się płomieni Teraz musisz je zapalić właśnie według tej kolejności Od lewej będą to 1, 4, 3, 5, 2 Ruszaj przez odsłonięte przejście Ekran na lewo zaprowadzi Cię do rury, wejdź do niej. Po scence uderz w panel Następi rozmowa z Peaslayem Jeśli chcesz porobić zakupy w miasteczku, idź na zachód Jeśli nie chcesz, idź na dół i przedostań się Luigim pod bramą z lewej W kolejnej lokacji podbij blok za znakiem zapytania Wróć po Mario i kontynuuj marsz odkrytą ścieżką Dojdziesz w końcu do ekranu z dwoma kulami - naładuj je piorunami po czym ruszaj po odkrytym moście

Beanbean Airport

Idz na południe spotkasz tam Lady Lima. Poleci Ci zaszczyć rosnące na płycie lotniska pnącza Nabierają wody z jednego ze strumieni i płyń na rośliny, o następnie trafiają je błyskawicą Gdy już "hopsnie" straci wszystkie horzenie, przyjdzie Ci walczyć z szarfową

Mam Piranha

HP 200

Dwie rośliny i asekuracja przed Piranią będą Cię wyprowadzały kontrę po kazdym atahu na bossa Mimo to ma zaprzątnąć sobie nimi głowy i miotaj piorunami (Mario niech wyprowadza uderzenia młotkiem) Wprawdzie pnącza regenerują 10 HP na rundę, ale jeśli uda Ci się oszczędzić tury na leczenie własnych postaci poprzez uniki, poradzisz sobie szybko Dodatkową nagrodą jest broszka o dopasowanych atrybutach

Wyląduje samolet z księżniczką na pokładzie. Dowiesz się całej prawdy o kradzieży głosu Peach Po wyjaśnieniach idz do komnaty na północy - zobowiązasz się eskortować księżniczkę do Little Fungitown. By tam dojść, najpierw będziesz musiał przejść przez Teehee Valley. Zrób zakupy (sklepy w Beanbean Town dostały nowy sprzęt), po czym wyjdź przez wschodnią część miasta i skieruj się na północ. Patrolują piorunem kulę przy metalowych kratach Ścieżka zaprowadzi Cię do jaskini w której spotkasz Hammerheadów. Po tuningu sprzętu (zabierz jeszcze skorb z groty po prawej, warto!) wróć do miejsca, gdzie użyłes pioruna i rozwal młotem homien na północy. Ruszaj wąwozem.

Teehee Volley

Po tym, jak zostanie porwana księżniczka, wskocz do żółtej rury i oratuj ją. Twoja głowa w tym, żeby nie stracić jej z oczu i atakować przybliżając się siły stwory. Przejdź do kolejnej lokacji możesz tylko wtedy, gdy Peach dojdzie do jej końca. Na następnym ekranie uderz w blok z wykrzyknikiem. Jeśli księżniczka odwróci się z powrotem zegadaj do niej, żeby zawrócić ją we właściwą stronę. W następnej lokacji najpierw uderz w jeden panel, a następnie wejdź Luigim w beczkę i podstaw ją pod kolejnym panelem tak, by dosięgnął go Mario. Wszystko musisz robić mając na widoku księżniczkę. W kolejnej lokacji najpierw pozbądź się potworów, e potem zawróć księżniczkę i przesuwaj się w lewo po wzniesieniach. Na końcu przywal w blok ze znakiem zapytania, który otworzy bramę. Dwa ekrany na północ będziesz musiał zmierzyć się z kolegą, który zaatakował księżniczkę.

Truckle

NP 150

Atakuj twarz kolegi (najlepiej technikami łączonymi). Co pewien czas będziesz musiał przeskakiwać nad "przeskoki" bestii (przy okazji będziesz mógł za friko odnowić energię) Po utracie ok. 100 HP podzeli się na kilka małych Trunkle'i. Skocz każdemu na głowy, by przekonać się który jest prawdziwy

Little Fungitown

We wschodniej części miasta znajduje się salon gier. Pogrej w "The Stoc Stache Smash" - zabawa polega na "kormieniu"



paszczy po obu stronach ekranu. Po zdobyciu 200 punktów otrzymasz od właściciela grubo Invincibleem (później będziesz mógł grać tu dalej - nagrodą są New Beany). Poki co Mario zatruł się grzybem o specjalistą urzeko... za co wkrótce starne się... fasolkę.) Jedynym sztuńkiem jest Crabbia Grass które można znaleźć w Guffawhe Ruins. Zejdz na południe, do domu znachora. Luigi wyłączy komplekt brata i uwierzy, że jest... ałm. Wyjdź z miasta tą samą drogą, którą przyszedłes i w Hoohoo Valley wskocz na jednoosobową windę. Tocuj sobie drogę młotkiem, aż dojdziesz do Guffawhe Ruins

Guffawho Ruins

Udaj się na południe, o następnie wejdz na górę po skalnych stopniach. Grzmotnij młotkiem statuę na środku. Teraz odbijaj spadające hułhi ale tylko niebieskie - jeśli pojawi się czerwono wyczuj



moment zmiany koloru. Po odbiciu wszystkich kulek aktywuj panel na języku statuy i wejdz w otwarte drzwi. W kuli naładuj obie hule piorunami! Idź przed siebie, aż dojdziesz do pomieszczenia z kilkoma żółtymi płytami. Uderz w blok z wykrzyknikiem, o płyty podniosą się i będziesz mógł po nich przejść, było szybko. Przejdź przez dwa kolejne ekrany. Znow skakanie po płytach, ale tym razem na niższych. W następnej lokacji znajdują się dwa panele i dwie płyty. Uderz w niebieski panel i wejdź kondygnację wyżej. Tu uderz w zielony panel obok niebieskiej platformy. Wejdź na samą górę i uderz w czerwony panel. Teraz raz jeszcze oktywuj zielony panel przy niebieskiej platformie, o następnie niebieski przy czerwonej platformie. W ten sposób dotrzesz do wyjścia. Dwie lokacje dalej uderz w blok z wykrzyknikiem. By przejść dalej, musisz przez 30 sekund unikać płomieni skoczyć po platformach. W następnej lokacji ostnie poszukiwany przez Giebie Crabbie Grass. Opuść ruiny przez żółtą rurę i udaj się w kierunku Mushroom Embassy. Spotkasz... Bowletta? :) Kolejne porwie księżniczkę, o następnie zażąda za nią okupu - 4 fragmentów Beanstara.

S.S. Chuckola

Udaj się do Teehee Valley. Przejdź dwa ekrany na wschód i dostań się na pokład statku używając Spin Jump. Właśnie tu znajduje się pierwszy fragment Beanstara - wejdź do środka. Idź w lewo, a następnie drzwiami na północy. Kontynuuj marsz pod pokład. By wejść do pomieszczenia, gdzie właśnie wniesiono Beanstara, potrzebujesz karty członkowskiej. Wyjdź i przejdź dwa ekrany na północ. Zegadaj do wartownika i zadeklaruj chęć wykonania drobnej pracy. Masz 3 minuty, by ułożyć 10 rzędów tego samego koloru



Gra jest całkiem przyjemna, tylko czasu niewiele. Generalnie chodzi o to, by układać rzędy klocków w jednym kolorze. W nagrodę otrzymasz Membership Card. Wróć z nią do wartownika, a pozwoli Ci przejść. Koles z Beanstarem obiecał Ci go oddać, ale na pewnych warunkach. Pogadaj z Bloatem i strażnikiem obok. Idź w kierunku hajuty kapitana (dół, prawo, góra, lewo, góra) - przed nią znajduje się kryte deskami pachęcia. Uderz tam młotkiem, a w pobliżu Bloata spadnie dynamit. Podpal go, o następi seria wybuchów, w wyniku kórej statek znajdzie się na oceanie. Nie na długo, bo zaraz zatonie:) Udaj się w prawo (Spin Jump). Otrzyj prowadzące na dół są zamknięte, więc z pomocą Spin Jumpów dostań się do znacza pod północną ścianą. Po jego zapaleniu możesz udać się na dół, a następnie w prawo. Zmniejsz Mario, wejdz nim do szczeliny i zapal znicz po drugiej stronie, z lewej. Dołącz do Luigiego i naładuj piorunem instalację na podwyższeniu - otworzą się kolejne drzwi. Wskocz wyżej i wejdz do rury.

Gwarhar Lagoon

Uderzaj dwa ekrany na wschód, o następnie na północ, do Relaxation Room. Zapłać 200 monet za masaż, o nauczysz się nowych technik z użyciem ognia i błyskawic. Na koniec będziesz musiał znaleźć dwie sztuki Pearl Beans. Idz na północ, tam wybierz drogę z lewej. Użyj nowej techniki Luigiego (Electric Sidestep) by przesunąć statuę w lewo. W następnym pomieszczeniu powtórz manewr. W ostatniej lokacji powtórz go raz jeszcze, by przemknąć między wałkami. Twoim łupem zostanie pierwsza perła. Idź na północ i tym razem wybierz drogę z prawej. Tym razem toruj sobie drogę za pomocą nowej umiejętności Mario (Fire Dash). Wyjdź z Relaxation Room i idź na południe, i dalej na wschód. Po drodze pozbądź się zastawiającego drogę kolegi (za pomocą Fire Dash), aż dojdziesz do żółtej rury. Znow znajdziesz się w oceanie. Na kolejnym ekranie użyj Spin Jump w wirze wodnym. Na górze wejdź do kolejnej rury. Wyjdz na powierzchnię. Czekają Cię dwie partie walków - pierwszą pokonaj i zagnaj za sobą Mario w drugiej przepchnij przodem Luigiego. Zejdź kolejnych kilka ekranów na południe. Widoczną tu platformę przepchnij na lewo skocząc przy niej Spin Jumpem. Teraz możesz wejść po niej i zaskoczyć z drugiej strony wzniesienia. W kolejnej lokacji wybierz ścieżkę z prawej. Za pomocą Spin Jump przesuń platformę w górę, pozniej w prawo i znów w górę. Wejdz na pagórek po lewej i za pomocą dwóch Spin Jumpów - z przystankiem na platformie - "przefruń" w lewo. Statuę przesuń za pomocą manewru Luigiego. Wróć do rozwidlenia ekran wcześniej i idź w lewo. Tu zejdz na dół i wejdz po stopniach. Przywal w znak zapytania. Masz teraz 30 sekund, by wykonać Fire Dash i w taki sposób przepchnąć dalej kulę i uderzyć w wykrzyknik. Odsłonią się kolejne stopnie - idź tam. Przejdź przez dwa kolejne ekrany. Teraz masz 20 sekund, by przepchnąć jedną kulę podłać wykrzyknik, przeleciać Spin Jumpem, podbić kolejny wykrzyknik, a potem jeszcze przepchnąć kulę i podbić blak. Uff! Przejście na lewo stoi otworem. Statuę zatarw podchodząc do niej tyłem (Electric Sidestep). Przejdź dwa ekrany na górę i jeden w lewo. Wskocz do żółtej rury. Wal przed siebie, użyj Spin Jump w wirze wodnym, przejdź przez dwie kolejne lokacje i wyjdź do żółtej rury. Na powierzchni przesuń statuę używając Electric Sidestepu. Teraz możesz skierować się na skompletowane schody. Po niecodziennej ceremonii dokonania świętecznego drzewka czeka Cię walka

Hermie III

HP 300

Skocz bossowi na głowę. Szczypce trafiaj tylko przy hentaitakach - po kilku uderzeniach z rzędu przestaną być zagrożeniem. Gdy hrab się schowa, mack Mario go podpali, o wyjdzie z powrotem. Generalnie dość łatwe starcie

Udo Ci się odzyskać pierwszą część Beanstara. Idź wejściem na lewo, przesuń statuę (Electric Sidestep). Teraz przejdź dwa ekrany na górę, wpakuj się w zielony rurę i przenieś się do Beanbean Castle. Zrób zakupy jeśli musisz, wyjdź z miasta ze wschodniej części. Zejdz na dół i skocz po podwyższeniach w lewo. Dojdziesz do tablicy z napisem "Studio of Horkall Fashion Genius" i statuy którą przesuń. Zejdz trzy ekrany na południe

Horhall Studio

Widzisz kolejny fragment Beanstara zawieszony w klatce na drzewie? Skieruj się w prawo, gdzie poznasz Horkella/Bloetcha. Po instruktażu dotyczącym farbowania tkanin otrzymasz pierwsze zadanie - uzyskać koszulę o kolorze



czerwonym (design dowolny). Druga koszula musi być żółta z designem "checked" (czyli kula z dolnej rury). Kolejna koszulka musi mieć kolor purpurowy (traf czerwoną i niebieską kulę, gdy będą w jednej limit) i design w groszki (środkowa rura). Ostatnie musi mieć kolor brązowy (wszystkie trzy hula!) i symbol gwiazdy (przynajmniej dwie dowolne "designowe" kule rozmalowane ze jednym razem). Po wykonaniu zadania otrzymasz drugi fragment Beanstara. Wróć do miasta i wyjdź jego zachodnią stroną. Przejdź jeden ekrana na północ, następnie jeden na wschód. Widzisz Koopę u góry ekranu? Stolenuj go za pomocą Fire Dash. Drogo stoi otworem.

Yoski's Theatre

Poznaj Boddle'a, brata Boobless (tego od Chuckola Cola!) Zgodzi się wymienić fragment Beanstara za siedmą Neon



Eggs. Poki co wejdz do gmachu i przyjrzyj się czterem Yoshim, wyraźnie głodnym. W sali powyżej znajdują się kolejni delikwenci. Zegadaj z helesiem siedzącym przy ekranie. Wytłumaczy Ci, jak zdobyć Neon Eggs - należy nakarmić Yoshi'ch Bean Fruitami. Ich miejsce zostaną zaznaczone na mapie. W drogę!

Najpierw przejdź trzy ekrany na wschód. Wejdz na wzniesienie w centralnej części lokacji i przelec z niego Spin Jumpem na górę, o potem na prawo. Koopę potraktuj Fire Deskmem. W następnej lokacji przejdź Luigim pod porkamem. Przyjdzie Ci stoczyć walkę z piranią. Po zwycięstwie spotkasz Peasleya! Grzmotnij kolesia w łeb, o zdobędziesz pierwszego Bean Fruita. Wróć do kina i wręcz go jednemu z Yoshich, o otrzymasz pierwsze Neon Egg, które Boddle zawiesi na neonie. By ułatwić sobie zadanie, możesz najpierw zmniejszyć Mario, o o znalezisku poinformuje Cię wykrzyknik widniejący nad jego głową. Przejdź dwa ekrany w prawo, grzmotnij młotkiem Luigiego i "wpełznij" nim w środek hrzyża utworzonego przez cztery kwaty (prawy górny i dół lokacji), po czym wyskocz. Po trzecie Neon Egg zejdź dwa ekrany na południe. Znajdaje się na południu lokacji, w środku prostokąta wyznaczonego przez 10 kwatów. Teraz przejdź dwa ekrany na zachód, o następnie mostem na południe. Czwarta fasolka znajduje się przed koktusem, pośrodku kwiatowej kompozycji. Po piątą idź na zachód - znajduje się na wzniesieniu pośrodku sześciu kwatów (przefruń tam Spin Jumpem). Szósta fasolka znajduje się w lokacji na północy, znów między kwiatami - by się do niej dostać rozwal homien. Po ostatnią przejdź znów na północ - znajduje się oczywiście w hregu kwiatów. Po przyzadobieniu neonu wszystkimi siedmioma jajkami otrzymasz od Boddle'a trzeci fragment Beanstara. By zdobyć ostatni udaj się (używając zielonej rury nieopodal zamku, ew. piechotą) do Chucklehuck Woods

Chucklekuck Woods

Idź w kierunku zachodnim, aż spotkasz Koopę blokującego przejście - usun go z pomocą Fire Dash. Idz przed siebie, aż spotkasz Winkle'a bronącego wejścia na północy. Udaj się na południe i wejdź do koloseum. Zarejestruj się (będzie Cię to kosztowało 500 monet) i wejdź w drzwi.

Chuckola Soumo polega na tym, aby trafić rykoszetami jak najwyższą ilość Chuckoroksów. Musisz w ten sposób zdobyć



przynajmniej 20 punktów. W nagrodę otrzymasz Winkle Card, dzięki której przepuści Cię strażnik z poprzedniej lokacji. Idz dalej na północ, o spotkasz Popple'a próbującego sięgnąć Beanstara. Pora na walkę!

Popple

NP 550

Stary znajomek nie używa wielu nowych sztuczek. Co najwyżej może Ci grzmotnąć zwalm własnym młotkiem (i zabiera Ci go na pewien czas, tym samym nie będziesz mógł używać technik łączonych z użyciem młotka). Walka nie przysparza trudności, mierniej trwa dość długo. Popple ani woino schodzi energia. Jednak i on to jest sposób. Thunder Bros. obniża mu współczynnik obrony.

W ten sposób zdobyłeś ostatni fragment Beanstara. Wracaj do zamku

Beanbean Castle

Po złączeniu Beanstara w całość otrzymasz wiadomość od Bowletty. Peasley wręczy Ci "podróżkę" Beanstara, otrzymasz również sukienkę księżniczki Peach oraz sporą - rzekoma, jak się okaże - ilość monet. Pora zrobić zakupy w Beanbean Town lub w Little Fungitown (można tam dostać nieźły sprzęt).

Pora zrobić ostatnią ungrade młotów. Wyjdź z miasta wschodnim mostem, przejdź lokację na wschód i stąd przez otwartą wcześniej za pomocą pioruna bramę. Dojdziesz do jaskini, gdzie Hammerheadowie przekują sprzęt - otrzymasz Ultra Hammers. Jeśli masz sporo monet w komnatach możesz zapłacić odpowiednio 200 i 500 monet by mieć szansę zdobycia dodatkowego scrolla technik łączonych bądź 800 monet (chyba że jedną z hoonant wizytowałeś już wcześniej).

To ostatnia okazja, by zwiedzić królestwo w poszukiwaniu ukrytych questów czy zdobyciu fasoleh. Możliwości jest sporo - wyrwa na oceanie, wysepki w niedostępnych dotąd częściach mapy, odszekome ozdoby choinkowe dla Harmiego, wiele ukrytych jeshim... I cała masa mini-gier w których można zdobyć unikatowe przedmioty.

Przejdź teraz dwa ekrany na wschód od Beanbean Town. Obok żółtej rury znajdziesz czarny kamień, który możesz usunąć. Widzisz otwór za strzałką? Stojąc na nim grzmotnij w głowę Luigiego, a będziesz mógł na nim... surfować. Kontynuuj mapę dopłyn do północnego wschodnim Jake's End. Rozwal homienie i idz na północ

Joke's End

Poznasz Jojore. W komnacie zapal pochodnię z prawej strony. Z następnego pomieszczenia przejdź dwa ekrany na zachód. Wleć Spin Jumpem w wir i przelec na drugą stronę (przesuwaj się w lewo wraz z wirem, na przemian wskakując i wyskakując z niego). Od żółtego kolczyka otrzymasz Green Pepper i Red Pepper. Wróć do poprzedniej lokacji i udaj się na północ. Rozwal kamienną płytę i przejdź do lokacji na północy. Wejdź po schodach (po drodze pogadaj z meteorologiem) i wejdź do lokacji po prawej. Przefrun na krotę Spin Jumpem. Z sali z walcami za pomocą Electric Sidestepa przejdź do drzwi z prawej. W następnym pomieszczeniu powtórz manewr. Teraz uderz w wykrzyknik, otworzą się drzwi w głównym hallu. Wróć przez wake w tej sali (wystarczy umiejętnie użyć zwykłych skoków) i w następnej (za pewien czas zatrzymują się - najpierw wejdź na kratę, a następnie przesuwaj się w lewo na dwie "raty" z Electric Sidestepem). Teraz bez problemów dotrzesz do hallu, gdzie wejdź w otwarte drzwi na północy. Pęknięty mur na północy prowadzi do monet, wejście na prawo zaprowadzi Cię do stosu drew ułożonych na kominku, które podpal. Wróć do kotła z zupą i na kracie wykonaj Spin Jump - "uwolni" to wir powietrzny na kracie powyżej. Udaj się tam, wleć w wir Spin Jumpem i przelec na prawo. Tu wolnij młotkiem Luigiego i przejdź pod kratą. Uderz w wykrzyknik. Teraz idz Luigim przez kolejne komnaty, w sali z przeszkadzajkami idz na północ i stań pod Simu-Blokiem. Zmien postać na Mario i dojdź do tego samego



miejsca. Teraz skocz dwoma postaciami w tym samym momencie podbijając blok - otworzą się drzwi przed Mario. Na razie przejdź Luigim ekran na południe, a następnie na zachód i stań nieduleko panelu. Przełącz się na Mario i przejdz do kolejnej lokacji, gdzie uderz w wykrzyknik - teraz stań Luigim na beczce i uderz młotkiem w panel. Przejdź obiema postaciami na północ, pod kolejną Simu-Bloki. Pojawi się Jojora - musisz odbić jajo 30 razy w ciągu 25 sekund, by przejść dalej. Zadanie nie jest łatwe, ale po kilku próbach powinno Ci się udać. Teraz idz Mario przed siebie i zapal w jednej z komnat cztery lampiony. Wróć do kolorowych bloków i stań na żółtym. Teraz przejdź Luigim pod żółty blok, przełącz się na Mario i skocz jako Luigim, jednocześnie przeskakując Mario na blok sąsiedni. Udało się? Teraz przejdź obiema postaciami do komnat z Simu-Blokami i podskocz pod nimi jednocześnie. Zejdź na południe i jako Mario uderz w blok z wykrzyknikiem, a w sąsiedniej sali spadnie beczka wymanewruj Luigim tak, by spadła na niego. Teraz przejdź (w beczce) do lokacji na północy i stań na oznaczonym polu - wypluty przez twarz na ścianie płomień wróci do właściciela. Udaj się obiema postaciami na powstały most i wróć południowym wejściem z prawej. W lokacji z Save Albumem użyj High Jump by dostać się do wyjścia. Wal przed siebie, aż dojdziesz do sali ze znanymi Ci już czterema świecami (jest tam i ówniez fontanna). Wyjdź do skweru z prawym górnym rogu i zejdź po schodach. Znów spotkasz Jojorę. Idz w prawo i dołu do komnaty z drwami, które podpal. Wróć do podgrzanego już kotła i wykonaj na kracie Spin Jump. Wir pojawi się na platformie ze świeczkami. Udaj się tam, nabierz wody w usta i napluj do wiru (grzmocąc Mario w głowę za pomocą młotka Luigiego), a zgaszone świeczki otworzą kolejne drzwi. Znajdująca się tu beczka służy do zdobycia Hoo Beans w jednym z poprzednich pomieszczeń. Enytez, uderz w wykrzyknik i z pomocą Fire Dash Mario przelec sprintem po moście z żółtych klocków. Jeśli po drodze trafisz na jakąś przeszkodę, nie zdążysz - wszystko musi się odbyć błyskawicznie. Ho moczej klocki znikną. W następnym pomieszczeniu Jojora spyta, kogo chciałbyś zaprosić na party odpowiedz nie, ma znaczenia. Przyjdze Ci się zmierzyć z bossem, którego imię zależy od Twojego wyboru.

Chucklisso / Oholina / Hoohoolio / Teeheena

HP: 500

Gdy pojawio się Jojora, nie atakuj pomuszi - moczej zestenesz potraktowany kulami śnieżnymi, a boss odzyska energię. Po



tym jak Jojora zniknie, atakuj ile wlezie - doskonale spisuje się Knockback Bros. Staraj się unikać uścisku bossowy, gdyż generuje on negatywny status.

Po walce zapal dwa znicze i przejdź dołej. Uderz młotkiem Luigiego i przejdź nim pod kratą. Fawful zdenerwuje się w zamarkach broni i zabierze prawdziwego Brenstara. Przejdź do kolejnej komnaty i uderz w panel. Wskocz High Jumpem na górę i ruszaj dalej. Po kilku scenkach znajdziesz się na pokładzie statku Bowsera.

Koopa Cruiser

Wal przed siebie, oktywując błyskowarni maszyny (dzięki nim pozbawisz trochę fasolek). Dojdziesz do Brenstera - naładuj kolejną maszynę, by mógł go zabrać.

Teehee Valley

Zniszcz czerny kamień na północy. W kolejnej lokacji użyj drugiego wyjścia na południe, gdzie podbij blok z wykrzyknikiem. Przejdź przez obniżone wzniesienie i skieruj się na zachód. Wejdź do żółtej rury. W podziemiach zapal znicz, by otworzyć przejście dołej. Przepol szpon pętającej Luigiego. Przyjdzie Ci stoczyć kolejną walkę z Popplo i jego nowym kolegą - Birdo.

Popple
HP: 500
Birdo
HP: 450

W początkowej fazie walki nie daj sobie zabrać młotka i konsekwentnie naporzej Popple'a (ataki Birdo są rzadkie i niezbyt groźne). Po zabraniu złodziejaszkom ok. 300 HP smoczyca zadeklaruje, że będzie chronić swojego ukochanego zamykając go w jajku. Musisz znaleźć to właściwe - jeśli w jajku będzie bomba i nie złapisz przed nią uskoczyć, straciss na moment kontrolę nad postacią. Po tym jak pokonasz Popplo'a zajmij się Birdo. Co pewien czas będzie próbowała Cię "zassać" dodając sobie trochę energii, co kontruj młotkiem.

Wejdź do żółtej rury, a po wyjściu skieruj się na południe. Udaj się do miasteczka (dwa ekrany na południe i jeden na zachód) - które ponownie zostało zniszczone. Idz do zamku. Po rozmowie z królową i Lady Lima otrzymasz zadanie odnalezienie w królestwa czegoś co Fruwa. Pomiątasz Blablonedone z wioski Hnahoo? Po zrobieniu odpowiednich zakupów (w sklepach pojawiło się sporo nowych towarów) udaj się tam (najlepiej przez jedną z zielonych rur).

Bowser's Castle

Wal cały czas przed siebie (platformy pokonuj zwykłym skokiem, a pod drzwi przefrun Spin Jumpem). W pomieszczeniu z lawą spotkasz Iggy ego, który mocno Cię "zakręci" - ohczaj pomieszane przyjaciół kiernakowe i dojdz do platformy z bossem.

Iggy
HP: 550

Ma dwa ataki: które łatwo skontrować. Nie powinien Ci przysporzyć żadnych trudności.



Wejdź do teleportu, po czym idź w prawo. Wejdź do kolejnej sali. Przeskakuj nad laserami, a w następnym pomieszczeniu przedostań się na drugą stronę używając żółtych platform. Idź przed siebie o spotkasz Mortona. Przeskakuj nad generowanymi przez niego falami i skocz na kolażkę, a rozpocznie się walka.

Morton
HP: 500

Sporo energii mogą Ci zabrać fale sejsmiczne. Kule ognia łatwo odbić zabierając tym samym energię Mortonowi. Konsekwentnie atakuj technikami łączonymi - a uporasz się z Mortonem bez problemu.

Wejdź do teleportu i idź w prawo. Wal przed siebie, po wejściu po schodach przefrun Spin Jumpem i wejdź w drzwi. Przesuwaj się w prawo za pomocą High i Spin Jumpów. Następną lokację pokonaj za pomocą Spin Jumpów i wrów powietrznych. W kolejnej wir będzie znajdował się w ruchu, więc musisz wyczuć czas przemieszczenia się. A w następnym pomieszczeniu metodą prób i błędów traf młotkiem prawidłowego Lemmy'ego. Gdy to zrobisz

>> Ukryte questy

Jeśli nie masz GBA - nic straconego. Pożycz czerwone ogrodniczki i "gadżety" hydrauliczne (od biedy może być szczotka do ubikacji). Czekają Cię następujące questy: wypucować kibelek, przetkać zlew, wyczyścić rury... Rodzice będą z Ciebie dumni. Do zabawy może dołączyć się kolega (najlepiej w zielonych ogrodniczkach), który pomoże Ci przetkać kanalizację. Miłej zabawy.





Lemmy
HP: 400

Banalne walka. Musisz tylko odkryć, który Lemmy jest prawdziwy, a potem naparzać w niego do wlezie.

Wejdź w teleport. Teraz nabierz wody w usta i ugaś ogień. W lokacji z instalacją ponownie nabierz wody i napluj pełzające zobawki tak, by przedłużyły one układ z napięciem. Musisz tak zrobić z trzema przerwami w instalacji (ograniczony czas), a otworzą się drzwi. Przed wyjściem nabierz jeszcze wody w usta. Stań przed jedną z roślin i użyj Thunderbanda o Mario w ten sposób. Z pioruna wypadnie blok z wykrzyknikiem, który podbij. W następnym pomieszczeniu spotkasz Ludwiga. Hojnerw będziesz musiał trochę poskakać unikając kolczastej skorupy, po czym przyjdzie Ci stoczyć walkę.

Ludwig
HP: 600

Ataki podobne do Iggy ego. Żaden problem.

Wejdź w teleport. Uderz młotkiem Mario i wejdź nim do szczeliny. Uderz w panel i przejdź po podniesionej półce do kolejnych drzwi. W lokacji z zamkniętą solą uderz Luigiego młotkiem i przejdź pod kratą. Przejdź do sali z panelem i uderz w niego młotkiem. Wróć do Mario i teraz uderz młotkiem jego. Przeciśnij się przez szczelinę i dojdź do sali w lewym dolnym rogu, gdzie aktywuj kolejny przycisk. Wróć do Luigiego i wyjdź drzwiami na północy. Uderz w panel w lewym górnym rogu lokacji. Do dziury wsuń się zmniejszonym Mario. Przejdź po gzymsach do lokacji na wschodzie. Hehe, replika poziomu z pierwszego Mario Bros.! Na końcu uderz w wykrzyknik i wskocz do rury. Teraz wróć do Luigiego i wyjdź przez drzwi w lewym górnym rogu lokacji. W tej sali wejdź Mario na wyższą kondygnację i przesuwając się obiema postaciami w prawo podnijdź Simu Bloki w jednej chwili. Gdy dojdziesz do Royo, ten zniknie. Wejdź w teleport i idź w lewo, a pojawi się znowu.

Roy
HP: 500

Walka podobna do tej z Mortonem z tym, że musisz się uporać z przeciwnikiem w określonej ilości tur. Kolczka atakuje Cię też podwojnymi falami sejsmicznymi, przed którymi trzeba uskakiwać w ostatnim momencie.

Wpakuj Luigiego w beczkę, po czym stań na niej Mario i uderz w panel. Po skoku na górę idz przed siebie. W lokacji z duckami najpierw rozprosz się z nimi, a potem wejdz Luigim w beczkę, stań na niej Mario i naciśnij przycisk. Wejdź w otwarte drzwi (niech Luigi nadal będzie w beczce). W tej sali musisz wejść na beczkę, by zapolić dwa znicze. Przejdź między walcami manewrem Luigiego na ścieżkę obok. Aktywuj panel i przejdź między walcami na ścieżkę na dole, a następnie na tę z lewej. Zabeczysz Wendy. Musisz rozdzielić Mario i Luigiego w tym celu grzmotnij tego drugiego młotkiem i przejdź pod kratą. Teraz ustaw jedną postać przy rurze z lewej, drugą zaś przy rurze z prawej. Teraz uderz Wendy trzykrotnie, gdy tylko pojawi się w wyłucie. W końcu wyskoczy ze środkowej rury i rzuci się na Ciebie.

Wendy
HP: 350

Rassowa używa technik, które poznałeś już w poprzednich walkach. Znów obowiązuje Cię limit tur, ale trzeba się naprawdę starać, by się w nim nie zmieścić.

Naładuj piorunem kulę, po czym przelec Spin Jumpem do drzwi. Tu podbij blok z wykrzyknikiem - masz teraz 13 sekund, by przedostać się do kolejnego bloku (użyj Fire Dasha Mario). W kolejnej lokacji zmniejsz Mario i idź nim przed siebie, aż do pierwszego żółtego bloku. Zmień postać i ustaw poniżej Luigiego. Znów przełącz się na Mario i podskocz Luigim, o następnie Mario - ten drugi musi wskoczyć na wyższą platformę. Powtórz manewr kilkakrotnie, a na końcu podbij blok z wykrzyknikiem. Dojdź Luigim i przejdź górą do kolejnej lokacji. Przeciśnij się Luigim pod kratą. Czeka Cię partyjka Pongo z Lorrym. Po kilku uderzeniach otworzę się drzwi.

Lorry
HP: 550

Powtorka z rozrywki - masz 8 tur.

Idź przed siebie, aż dojdziesz do basenu z lawą. Przy próbie przejścia dołej pojawi się Fawful.

Fawful
HP: 400

Gdy Fawful jest zamknięty pod kopułą, musisz kilka razy w nią uderzyć. Wówczas kopuła zacznie się kręcić - staraj się trafić wirującą kulę, gdyż inaczej będziesz musiał przed nimi uskakiwać. Odbijaj miotane kule ognia i uskakuj przed laserami. Gdy nad Twoją głową pojawią się czarne bloki, uderzaj w nie szybko, by miać przestrzeń do uników przed kolejnymi atakami. A bossa nawałnej, gdy jest poza kopułą.

Idź na północ - przed Tobą ostateczne starcie.

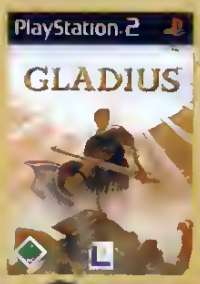
Bowletto
HP: 500

Bowletta ma dość sztampowe ataki, na dodatek nie zbierają one zbyt wiele energii. Po pewnym czasie zmienia kolor na czarny i atakuje Cię grumadą gwiazd, które staraj się odbijać. Po zabraniu 500 HP boss zdłatwa Cię podstępem i połyka.

Cackletta
HP: 1000

Ciężko sprawa zwłaszcza na początku, gdy każda z postaci ma 1 HP. Nie atakuj rąk, tylko głowę (ma 200 HP). Wprawdzie kazdy taki atak będzie kontrowany, ale szybciej się go pozbędziesz. Gdy zniknie głowa, zajmij się rękami. Gdy zostanie sam tułów, będziesz mógł atakować serce - na nim też się skup. To one musi zostać zniszczone, byś wygrał walkę. Różnorodność ataków jest spora (pojawia się nawet mirror Fawfula) i często zmienia się ich timing, przez co trzeba naprawdę ogromnego refleksu, by ich uniknąć czy też kontrować.

W komnacie ze schodami wpakuj Luigiego do beczki, po czym przejdź po środkowych schodach na prawo i skocz na dół, by wylądować na półce z panelem. Wejdź Mario na beczkę i uderz w panel, po czym biegnij przez otwarte drzwi. Na zewnątrz czeko już Blablanedon. Uff!



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox, GC
wydawca	Lucas Arts
gatunek	RPG
liczba graczy	1-2
czas gry	60 godz.
stopien trudności	średni
okcesarna	PS2 362kB
ocena w PSX EXTREME	8 (Star)
ocena średnio*	73% PS2, 78% GC, 78% Xbox

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane www.gamerankings.com)



GLADIUS



>> Porządek przede wszystkim

Gladius nie imponuje ani ponadprzeciętną fabułą, ani bajeranckim wykonaniem, nawet jego system walk mocno zahacza o klasyczne wzorce, lecz mimo wszystko gra się naprawdę przednio. To tak jak w rzymskiej armii, której wyczyny były inspiracją dla twórców tego taktycznego eRPeGa - porządek musi być i porządek jest. Bo Gladius to porządny tytuł i chociaż nie ustrzegł się paru niedociągnięć, to jednak jego elementy zgrane są ze sobą znakomicie - klimat, walki i sama opowieść, dlatego tak cenię sobie tę pozycję [star]

GARŚĆ PORAD

- Kupując nowych gladiatorów zwłaszcza na stałe należy dbać zarówno o różnorodność ich klas (warto mieć po 3-4 przedstawicieli każdej z nich), jak i zróżnicowanie płciowe (niektóre ligi akceptują wyłącznie kobiety) i regionalne (niekiedy walczyc można tylko zawodnikami z np Nordagh). Niektórzy przedstawiciele tych samych zawodów (np Samnite) mogą pochodzić z różnych krain
- W czasie walki warto wykorzystywac wszelkie okazje na zadanie wyższych obrażeń, takie jak atak z wyższego terenu lub flankujący (z boku lub z tyłu) Flankować można jedynie przeciwnika zajętego walką z innym zawodnikiem, tj stojącym z nim twarzą w twarz - w innym przypadku obróci się on w stronę atakującego
- W walkach przeciwko Wolf i Plains Cat najlepiej wystawiać klasy Medium z pozostałymi bestiami najlepiej radzą sobie klasy Heavy
- Wzrost statystyk w czasie awansu zawodnika na kolejny poziom jest w dużej mierze losowy tzn bonusy do parametrów brane są z pewnego przedziału punktów innego dla każdej postaci Warto poświęcic trochę czasu na nagrywanie stanu gry przed takim ewensem i jego odczytywanie w razie, gdy uzyskane parametry nas nie satysfakcjonują Świeżo rekrutowane postacie posiadają statystyki oparte na przeciętnych wartościach ze wspomnianego przedziału (czyli w przypadku 2-4, jest to 3) stąd warto szkolić postacie od najniższego poziomu



OPIS PRZEJŚCIA

Przebieg gry jest następujący - zaliczamy po kolei wszystkie krainy, gdzie gromadzimy i szkolimy gladiatorów by po automatycznym powrocie do Imperia udać się na główną mistrzostwa w miescie Calthia. Po zwycięstwie następuje szereg scenek i walk prowadzących bezpośrednio do zakończenia gry jeśli więc chcemy ponownie pozwiedzac poszczególne krainy (swobodna przemieszczanie się pomiędzy nimi staje się mozliwe od momentu powrotu do Imperia), musimy tego dokonać przed walkami w Calthie

W opisie kazdej krainy zawarte są zarówno pierwsza jak i kolejne kroki druzyny na danym terenie (w Imperia i Norgard dla kazdego scenariusza osobno), jak również wyszczególnienie lokacji i rozgrywek według schematu

Istotne - zarówno ligi, która trzeba rozegrac takie jak Tournamenty lub rozgrywki w których nagrodami są konieczne do kwalifikacji odznaki (Key Badges), jak i takie, dzięki którym mozemy aktywować questy rekrutować rzadkich gladiatorów lub zdobywać poboczne Badges, konieczne do odblokowywania dostępu do rozgrywek w innych miastach

- Opcjonalna - ligi których zaliczać nie trzeba chyba ze konieczne jest pozyskanie brakujących punktów do kwalifikacji na Tournament lub zdobycie więcej kasy, doświadczenia lub punktów popularności w danym mieście

Na końcu opisu krainy wyszczególniam questy i ciekawostki, zarówno te dostępne podczas pierwszych odwiedzin (początkowe), jak i występujące (lub możliwe do ukończenia) dopiero po zaliczeniu wszystkich krain (końcowe)

1. IMPERIA



Scenariusz Valensa.

Po scenkach i tłumaczeniu zasad walki przenosimy się automatycznie do Pirgos gdzie musimy zaliczyć Talisman Challenge (wystarczy wygrać ostatnią walkę z listy), a następnie rozegrać kilka walk z dostępnych lig, aby zebrać kasę na zakup nowych zawodników i uzyskać drugi poziom doświadczenia przynajmniej jedną postacią. W mieście tym można zrekrutować większosc z najprzydatniejszych gladiatorów polecam więc nabycie jednego Centuriona Peltasta i Secutora (Channelerkę dopiero po zebraniu większej kasy) Po opuszczeniu Pirgos zostajemy przeniesieni do Baltort, skąd po wyjściu mozemy rozpocząć w końcu swobodne zwiedzanie krainy

Scenariusz Uraull

Pierwszym przystankiem w podróży po Imperia staje się Belfort, gdzie musimy zaliczyć Talisman Challenge, a następnie jedną dowolną (z dostępnych) ligę by po wyjściu z miasta przenieść się automatycznie do Syrne Rozgrywki ligowe na tamtejszej arenie są na razie niedostępne więc opuszczamy menu, by po scence powrócić i po rozegraniu dowolnej ilości walk opuścić miasto Po wyjściu zostajemy zaatakowani przez dwóch Summonarów, w walce zaś pomaga nam Valens który następnie przyłącze się do druzyny Wreszcie mozemy rozpocząć swobodne zwiedzanie Imperia

PIRGOS

Istotne.
- Civilis League of Pirgos i Arcane Tempest (Host of the Arcane Badge) - w scenariuszu Ursull są to jedyne dostępne na początku rozgrywki ligowe (druga pojawia się po zaliczeniu pierwszej i jest dostępna tylko dla tego scenariusza) więc trzeba je rozegrac, co w przypadku Valensa nie jest konieczne
- Agony of Saturno (Badge of Perpetuity)
- Tournament (Keys to Pirgos)

Opcjonalne
- Pirgos Comminus
- The Shield & The Spear - liga dostępna jedynie dla szkół o wyższym poziomie (czyli dopiero po zaliczeniu wszystkich krain)

BELFORT

Istotne
- Challenge of Lykos (Lupus Master Badge)
- Glory of Imperia (Glory of Imperia - Key Badge)
- Tournament

Opcjonalne
- Best of Belfort (Badge of Belfort)
- Regimental Challenge
- Trial of Armadus - dostępne dla Pro

TRIKATA

Istotne
- Survive Trikata (Gift of Perseverance - Key Badge)
- Hammer of Justice (Hammer of Justice Badge)
- Tournament

Opcjonalne
- People s League of Trikata - walczymy tylko dla podniesienia popularności
- League Ballatus
- Magic and Mysticism (Alchemy Imperius Badge) - dostępna tylko w scenariuszu Ursuli
- Circus Inhumanus - dostępne dla Pro

SYRNA

Istotne
- Spirit of the Valkyne (Honor of the Valkyne - Key Badge)
- Tribunal of Brutality (Justice of Syrna Badge)
- Tournament

Opcjonalne
- Strength of Affinity
- Civilis Antiquitie
- Syrna s Favor dostępna dla Semi-Pro
- Circus Antiquitus (Circus Antiquitus) - dostępne dla Pro

CRO BESKA

Istotne
- Imperia Untamed (Imperia Untamed Badge)
- Mongrel Siege (Mongrel Butcher Badge)
- Tournament

Opcjonalne.
- Quarrel in the Maw
- Condemned Hope
- Taste of the Expanse dostępna dla Pro
- The Histonans - ukryta, questowa liga

ORUS

Istotne
- Tournament

Opcjonalne
- Civilis League of Orus
- Assembly of Imperia
- Fires of Justice
- Fury & Flame League
- The Onslaught

Wielka o mistrzostwo (Championship) regionu Imperie odbywa się w Syrne

Questy i ciekawostki

Początkowe

1 Zemsta ne Murmillo - od właściciela sklepu w Trikata otrzymujemy zadanie zlikwidowania pewnego Murmillo (Pnam), którego mozna spotkać nocą na plazy na południowy-zachód od miasta (włącza się walka) Za dostarczenie zdobytego miecza otrzymujemy osprzęt dla Murmillo

2 Mistyczna Inwazja - po zaliczeniu Mongrel Siege w Cro Beska zagadujemy właściciela sklepu, by otrzymać od niego informację o ukrytej lidze The Histonans która stanie się dostępna równo tydzień od dnia rozmowy Po zwycięstwa moze się do nas przyłączyć (automatycznie) Minotaur Langston ewentualnie Satyr Pan (lepiej pozyskać tego pierwszego)

3 Ocalić Ojca - questów otrzymujemy po kilkukrotnym (do skutku) zagadaniu goście prowadzącego sklep w Pigos (Cresus) jednek jego ukończenie mozliwe będzie dopiero po dotarciu do Southern Expanse (o czym opowiem w odpowiednim miejscu)

Nagrodą są w tym przypadku rzadkie przedmioty Veneficus oraz Holy Miter

4 Co pewien czas można zauważyć wychodzącego z Calthia koleslo o imieniu Mutuus, którego mozna sprowokować (poprzez zaczepianie aż do skutku) do walki Starcie prowadzimy przeciwko druzynie złozonej z Legionnaire'ów i Centurionów lecz w sumie do niczego ono nie prowadzi (zadnej nagrody ani wpisu do dziennika), dlatego trzeba traktować je tylko jako ciekawostkę

Końcowa

1 Odzyskać skradzione dobra - questów otrzymujemy od właściciela sklepu w Belfort, a polega on na pokonaniu bandy złodziei (dwie walki -

wpierw z Bandits i Yeti potem z Gungnirs i Barbanen) obozującej w pobliskim lesie (w miejscu, w którym często stoi pewien podejrzany gostek)
2 Kolejna Mistyczna Inwazja - po zaliczeniu pierwszej można ponownie zagadać właściciela sklepu w Cro Beska by ponownie, za kolejne 7 dni przystąpić do drugiej walki w ukrytej lidze The Historians Tym razem oprócz Satyra i Minotaure możemy zrekrutować Cyclopa.
3 Na zachód od Cro Beska można spotkać bandę Mongrels, które domagają się walki Spełniamy ich życzenie

2 NORDAGH

Scenariusz Ursuli:
Po scenkach i tłumaczeniu zasad walki wędrujemy na arenę w mieście Fliuch, gdzie zaliczamy Talisman Challenge (wystarczy rozegrać ostatnią walkę z listy) Możemy teraz rozegrać kilka wybranych starć, by zdobyć nieco kasy i podnieść poziom przynajmniej jednej postaci a po wyjściu z miasta automatycznie udajemy się do Roanor, skąd w końcu możemy wyruszyć na eksplorację krainy Warto przy okazji zaopatrzyć się w nowych gladiatorów, z których polecam Bandita Gungnira i niedźwiedzia (Bear)

Scenariusz Valensa.
Rozgrywki w krainie barbarzyńców rozpoczynamy od walki o Talisman w Roanor, zaś po wyjściu z miasta ruszamy na pomoc spotkanym po drodze Ursuli i Urlanowi, wraz z którymi pokonujemy czwórkę wiedźm Galdr (proste starcie), aby następnie automatycznie udać się do Orin Na miejscu, po dłuższej scence Ursula przyłącza się na stałe do drużyny, my udajemy się w końcu na "podbój" Nordagh

ROANOR
Istotne.
- Circle of Elites Qualifier (Circle Qualification)
- One Against Many - ligę tą można zaliczyć po rozegraniu dwóch z trzech kolejnych starć, zwłaszcza, że w ostatnim musimy się zmierzyć z potężnym Molochem (Great Bear lv 15), którego w praktyce pokonać można dopiero po zaliczeniu wszystkich krain i solidnym podbiciu poziomu postaci (powyżej 15)
- Tournament

Opcjonalne.
- The Duel
- Last One Standing
- Mixed Pairs
- Lords of the Pit - dostępne dla Pro

ORIN
Istotne
Kingdom Open (Kingdom Open Badge - Key Badge)
Tournament
Opcjonalne:
- Circle Championship
- League of Northern Pride

FLIUCH
Istotne
- Contest of the Free Peoples (Free Peoples Badge - Key Badge)
- Tournament

Opcjonalne:
- Circle of Elites Tier 1 (Fliuch Circle 1)
Circle of Elites Tier 2 (Fliuch Circle 2)
- Lightning Circuit
- League of Redemption

MORDARE
Istotne:
- Test of the Tribes - na początku jedyna dostępne liga w której trzeba zaliczyć co najmniej jedną walkę by pokazały się następne. Po starciu ponownie wchodzimy do menu ligi, by przeczytać podsumowanie wcześniejszego dialogu (niezłe hasła)
- The Dead of Night - liga ta dostępna jest wyłącznie nocą, zaś trzeba w niej pokonać trzy fale nieumarłych (Undead Legionaire i Undead Summoner), by dzięki temu móc zrekrutować Tathleecha (jedyny dostępny Undead Summoner w grze) Po walkach można rowniez odwiedzić sklep, by uzyskać kilka informacji na temat tej ligi
- Tournament

Opcjonalne.
- Circle of Elites Tier 1 (Mordare Circle 1)
- Circle of Elites Tier 2 (Mordare Circle 2)
- Dragonheart Open
- The Wyrd

VARGEN
Istotne
- Ahead of the Pack - trzeba rozegrać trzy kolejne starcia z wilkami, by pozostałe ligi stały się dostępne
- Trial of the Elders - ciężka konfrontacja z zastępem Yeti (3 walki ostatnia samą Ursulą), po której możemy zrekrutować na stałe Yeti o imieniu Iaar
- Tournament

Opcjonalne
- Circle of Elites Tier 1 (Vargen Circle 1)
- Circle of Elites Tier 2 (Vargen Circle 2)
- Milehigh Circuit
- Hordes of the North

SLOAN FOREST
Istotne
- Dreas Open League (Dreas Open Badge - Key Badge)
- Tournament

Opcjonalne
- Circle of Elites Tier 1 (Sloan Forest Circle 1)
- Circle of Elites Tier 2 (Sloan Forest Circle 2)
- Fight the Bear
- Man and Beast
- To the Wolves

Walka o mistrzostwo Nordagh odbywa się w Orin, zaś po jej wygraniu do drużyny dołącza się Urlan (scenariusz Valensa)

Questy i ciekawostki
Początkowe.
1 Zaginiona Galdr - zagadawszy właściciela sklepu w Mordare dowiadujemy się o zaginięciu pewnej wiedźmy (Sigi) którą ofiarujemy się odnaleźć. Sigi można spotkać w losowym starciu podczas eksploracji równiny we wschodniej części Nordagh (na północ od Roanor) podczas którego to musimy ją obronić przed bandą sześciu Mongrel Shamanow Po powrocie do sklepu w Mordare otrzymujemy w nagrodę Signet of The Valkyrie (specjalny przedmiot questowy)
2 Wzgórze Umarłych - po zaliczeniu pierwszego questu, od tego samego jegomościa otrzymujemy zadanie eksterminacji nieumarłych pojawiających się nocą na pobliskim wzgórzu Chodzi tu o pagórek znajdujący się na skrzyżowaniu drogi z Roanor do Fliuch gdzie dochodzi do walki z pięcioma nagrobkami (Tombstone) Same "marmurki" nie atakują, wzywają jednak gromadę szkieletów, które najlepiej zignorować i rozwalać groby jeden po drugim Po powrocie do Mordare otrzymujemy w nagrodę Talisman of Unlife który pozwala na rekrutację (poprzez użycie na mapie przy dowolnym grobowcu) Undead Legionnaire
3 Po zaliczeniu turnieju w Roanor można czasami spostrzec wychodzącego z miasta wielkoluda Jest nim Galverg, z którym możemy rozegrać walkę, jeśli go kilkukrotnie zaczepimy (typ Heavy. towarzyszy mu zazwyczaj kilku Samnite lub Ogrow). Zwycięstwo niczego konkretnego nie daje. tak jak starcia z Mutuusem w Imperia

Końcowe.
1 Niedźwiedź 2 - po pokonaniu Molocha w One Against Many w Roanor zaglądamy do baru gdzie otrzymujemy zadanie znalezienia lepszego "miśka" do areny Nowego Greater Beare spotykamy w lesie na południe od Sloan Forest i musimy spuścić mu tęgie lanie (obniżyć HP do poziomu krytycznego), by się zgodził współpracować.

3. WINDWARD STEPPES

Po dotarciu na Stepy odwiedzamy Yuset gdzie po scence nasza drużyna wzbogaca się o łuczniczkę o imieniu Eiji wraz z którą przystępujemy do walk o Talisman regionu Czekają nas trzy starcia, w czasie których witają nas zastępy łuczników i oszczepników, z którymi to najlepiej walczyć używając Murmillo oraz naszych własnych Peltastów lub Gungnirów (lub szybkich kias z wysokim DEF, np Bandit) Po zdobyciu Talismanu Eiji proponuje rozegranie jednej walki w lidze King of the Hill Ke, po której dostępne się stają pozostałe rozgrywki i możemy też rozpocząć eksplorację tej nowej krainy Poszczególne areny należy odwiedzać najlepiej w podanej poniżej kolejności, gdyż wiąże się to ze zdobywanymi Badges W scenariuszu Valensa, po zaliczeniu trzeciego z kolei Tournamentu, z drużyny odchodzi Ludo



YUSET
Istotne.
- King of the Hill Ke
- Inflationary Egos Su (Inflationary Egos Su - Key Badge)
- Tournament (Legacy of Singh Iis Tahn)

Opcjonalne
- Beast Za
- Heavyweight Gyu - dostępne po zaliczeniu Lightweight w The Wastes

ALTAHRUN
Istotne
- Jochi Affinity (Jochi Affinity Talisman)
- History of the Frontier (History of the Frontier - Key Badge)
- Tournament (Dreamcatcher)

Opcjonalne:
- Mystical Zo
- Minions of the Dark God

THE WASTES
Istotne
- Amazon Tyu (Amazon Tyu Talisman)
- Tournament (Break the Bank)

Opcjonalne
- Lightweight (Lightweight)
- Nomad Shu
- Wandering Souls - ukryta liga questowa

ONDNHAAR
Istotne
- Firing Range (Firing Range Talisman)
- Open Ghazan (Open Ghazan - Key Badge)
- Tournament

Opcjonalne:
- Cat Fight Sho

Walka o mistrzostwo regionu odbywe się w Altahrun

Questy i ciekawostki.
Początkowe.
1 Dowód siły - w sklepie w Altahrun otrzymujemy informację o planowanej dodatkowej walce, która odbędzie się za 4 dni w ramach rozgrywek z serii History of the Frontier w której to (Nordagh/ Impana Ringers) zmierzą się ze sobą drużyny pochodzące z różnych krain

Końcowe.
1 Wielki kotek - po zaliczeniu ligi Beast Za, właściciel sklepu w Yuset daje nam cynk na kolejną walkę, odbywającą się w ramach tych samych rozgrywek ligowych a prowadzoną przeciwko Greater Plains Cat lv.19 z gromadą niedostępnych łuczników po bokach (wszyscy mają Air Affinity, co warto wykorzystać)
2 Przyjaciółka Eiji - po zagadaniu sklepikarza w Yuset otrzymujemy informację o odwiedzinach Amazonki o imieniu Qonn Dziewczynę można znaleźć w ukrytej lidze Wandering Souls w The Wastes gdzie musimy rozegrać walkę przeciwko drużynie łuczników i lekkich wojowników (lv 18-22), dzięki czemu nasza drużyne wzbogaci się o darmową, wysokopoziomową Amazon (nawet jeśli walkę przegramy)

4. SOUTHERN EXPANSE

Na dzień dobry w tej pustynnej krainie stajemy do walki, w czasie której pomagamy gostkowi o imieniu Gwazi załatwić czterech Banditów i Dervisha. Po walce koleś przyłącza się do drużyny (typ Light), a my wędrujemy na północ w stronę miasta Akar An

ANOMALIA I EFEKTY

Każda anomalia trwa ograniczoną liczbę rund i znika, jeśli ginie gladiator, który ją założył, chyba że związane jest właśnie z jego zejściem (np. z Sickly Marrow)

- **Root** - postać nie może się poruszać
- **Petrify** - postać nie może wykonywać żadnej akcji, poruszać się i reagować, status ten znika, jeśli zawodnik otrzyma obrażenia
- **Freeze** - podobnie jak w przypadku Petrify
- **Blindness** - atak postaci posiadają niższą celność
- **Stun** - postać traci kilka rund, może jednak reagować (np. blokować)
- **Confusion** - tracimy kontrolę nad postacią, która atakuje losowego przeciwnika
- **Charm** - jw., lecz atakuje swych towarzyszy
- **Fear (Panic)** - postać automatycznie wykonuje opuszczenie kolejki (Pass) aż do końca efektu, może jednak reagować
- **Poison** - postać traci co rundę pewną ilość HP
- **Bleeding** - jw . lecz trwa dłużej (Undead są odporni na ten status)
- **Knockdown** - leżąca postać nie może się bronić i obracać w stronę atakującego, jednak w swojej rundzie wstaje i wraca do walki
- **Retreat** - postać ucieka o pole w tył
- **Knockback** - postać zostaje odepchnięta o pole w tył



AKAR AN
Istotne
- Open Affinity Phi (Open Affinity Phi Talisman) - Talisman Challenge
- Tournament (Mirage)
- Series Syo (Series Syo - Key Badge) - pojawia się po zaliczeniu turnieju

Opcjonalne
- Summoners Endurance
- Lightweights Tsu
- Mystical Ko
- Ante Up Byo (Ante Up Byo)
- Trial of the New - ukryta liga questowa

QAA RAH
Istotne
- Treasure Trove (Treasure Trove Talisman)
- Barn Burner (Barn Burner - Key Badge)
- Tournament (Endless Horizons)

Opcjonalne
- Insect Ze
- Cash Money Gwa
- Leviathan (Leviathan) - pojawia się po zaliczeniu turnieju
- Pro Citizen Byu - jw
- Trial of the New - ukryta liga questowe

Po zaliczeniu turnieju w Qaa Rah, po wyjściu z miasta następuje szereg scenek, po których przenosimy się na teren nowej lokacji Saraa Izel, zaś Gwazi okazuje się zdrajcą, więc musimy go pokonać razem z towarzyszącymi mu Summonerami (Air Affinity) Po wygranej walce możemy wreszcie ruszyć do Akar An, by zdobyć Championship tego regionu a przy okazji wykonać szereg questów

Questy i ciekawostki
1. Pokonać Dervish Underclass - quest ów otrzymujemy od gościa w sklepie w Akar An, a polega na zaliczeniu walki w ukrytej lidze (Trial of the New), która pojawi się w tym samym mieście po ośmiu dniach od momentu rozmowy. Starcie rozgrywamy przeciw szóstce Dervishów (lv 12)
2 Pokonać Dervish Middlass - po zaliczeniu pierwszego zadania, od tego samego gostka otrzymujemy nemury na kolejną walkę które odbędzie się za 5 dni w Qaa Rah Dervishów w tym przypadku jest trzech (lv 15-18).

3 Pokonać Dervish Overclass - trzecia walka odbywa się po 3 dniach w Saraa Izel (należy zagadać strażników przy wejściu, by się dostać na arenę), przeciw pojedynczemu Dervishowi (lv 21)
4 Ojciec Craeusa - zaczepiwszy strażników przy wejściu od Saraa Izel możemy zapytać o Alcinusa, za którego uwolnienie królowa zażąda rozegrania specjalnej walki, od której musimy wystawić cztery Channelerki przeciw dwóm ekipom Summonerów (Undead pojawiają się po zabiciu zwykłych) Dostajemy jeden dzień na skompletowania wymaganej ekipy, po czym wracamy i zagadawszy strażników rozpoczynamy starcie
5 Zabłąkany Yeti - w sklepie w Saraa Izel (można do niego wejść zagadawszy strażników) otrzymujemy od kobiety zadanie zlikwidowania Yeti pętającego się po oazie w piaszczystym zakolu na wschod od świątyni
6 Tajemnicza tablica - po wykonaniu powyższego zadania właściciela sklepu proponuje nam dostarczenie Mysterious Tablet jakiemuś kolesiowi na postyni Na początek musimy przeczytac napis na owej tablicy (z menu ekwipunku wybieramy opis przedmiotu, a ukaże się propozycja przeczytania) wynikiem czego jest otrzymanie questowego przedmiotu o nazwie Promise Stone Odbiorca Mysterious Tablet znajduje się w zachodniej części Expanse
7. Zniszczyć Sarentuteta - po wykonaniu poprzedniego zadania, od tej samej kobiety otrzymujemy kolejny quest, którego wykonanie polega na rozegraniu walki na terenie Impena, która aktywuje się na skrzyzowaniu drogi wiodącej z Cro Beska z głównym traktem
8. Hell's Fury - nie jest to quest (zapis nie pojawia się w dzienniku), lecz mimo wszystko zdarzenie na które pracowaliśmy od dawna. Jeśli posiadamy zarówno Signet of The Valkyrie, jak i Promise Stone, pokonaliśmy wspomnianego wcześniej Sarentuteta oraz przynajmniej sześciu z naszych gladiatorów znajduje się na 18 lub wyższym poziomie to w południowo-wschodniej części pustyni otwiera się portal prowadzący do szeregu bardzo trudnych walk, po których pozostali przy życiu zawodnicy (oprócz bohaterów) otrzymują masakryczną technikę Hell's Fury
9 Na pustyni można znaleźć butelkę z wodą (niebieski punkt), którą zanosimy leżącej wśród wydm osobie za co otrzymujemy kilka przedmiotów

5. OSTATECZNA ROZGRYWKA

W końcu przenosimy się do Imperia, aby w Calthe rozegrać senę walk o mistrzostwo wszystkich krain Starcia nie należą od trudnych zabawa zaczyna się odpiero po naszym zwycięstwie gdyż w następujących dalej potyczkach kazdy pokonany gladiator zostaje na stałe usunięty ze szkoły (umiera) Lecimy więc
1 Zamech ne Onne - musimy zmierzyć się z Galverglem i jego dwoma Ogrami, co jest o tyle trudne, ze walczymy jedynie bohaterami, czyli klasami Medium przeciwko Heavy Ataki najlepiej koncentrować na pojedynczych przeciwnikach
2 Wiedźmy - szybkie starcie z dwiema Galdr, nic trudnego
3 Niebezpieczna droga - rozgrywamy kolejno dwie walki, pierwszą przeciwko nieumarłym (4 Legionistów i 1 Summoner), drugą z czterema Cyclopami
4 Król cyklopów - tutaj czeka nas aż pięć kolejnych starć, z których pierwsze cztery prowadzimy z gigantycznymi elementarnymi bestiami (najlepiej łutować im za pomocą klas Heavy, otlewając Cyclopów), zaś ostatnią przeciwko samemu Cyclop Kingowi, który jednak większego wyzwania nie stanowi (gościa najlepiej rozwalić z dystansu) Po walce Ursula otrzymuje moce Valkyni (m in teleportację - Icarus Wings) a wraz nimi super sprzęt
5 Plejada zdrajców - tutaj dwie walki, pierwsze z Ludo i dwoma Derk Legionnaire, druga z Mutuusem i czworką 'ciemniaków" Wszyscy przeciwnicy klasy Medium, więc nasi Heavy powinni sobie łetwo poradzić
6 Dark God - wreszcie finalne starcie, a raczej trzy kolejne walki
- w pierwszej (najtrudniejszej) musimy rozwalić 8 Dark Knightów usytuowanych po czterech stronach korpusu smoka, z których kazdy dysponuje bardzo mocnym atakiem fizycznym, razącym najbliższych gladiatorów Sam smok co rundę zieje na jeden z czterech segmentów pola i chronić przed jego oddechem może tylko obronna Dark Affinity lub ustawienie zawodnika w rogu pomiędzy postaciami Ciemnych Rycerzy
- drugą walkę prowadzimy przeciwko czterem Dark Face, ktore potrafią jedynie summonowac różnego rodzaju bestie, jeśli oczywiście nie liczyć wciąż ziejącego smoka
- w trzecim starciu walczymy już z samym Dragonem, który oprócz ziania potrafi odpychać i powalać na ziemię po kilka postaci na raz, jednak jest sam jeden i skoncentrowany atak powinien go szybko wykończyć.

Gratulacje, ukończyłeś grę

GLADIATORZY

Przedstawię teraz pokrótce opis poszczególnych klas zawodowych, z uwzględnieniem miejsca ich rekrutacji, posiadanych Affinity Attacks, ekwipunku oraz niektórych (najważniejszych) technik.

1. Heavy - klasy te charakteryzują się najwyższym przyrostem HP STR oraz CON stąd często pełnią rolę czołgów przecierających grunt dla innych zawodników, choć z drugiej strony dysponują dość niskim przyrostem INI który to parametr obniżany jest dodatkowo przez ciężkie zbroje Pomijając charakterystyczne zdolności dla każdego z takich gladiatorów, warto wykupywać im różne Combo Attacks, gdyż najłatwiej uzyskac w nich trafienia krytyczne (wskaznik na pasku przesuwa się najwolniej) Klasy Heavy są najskuteczniejsze w walce przeciwko klasom Medium



CENTURION

Rekrutacja. Impena
Affinity wszystkie, najlepiej Water lub Air
Bron Heavy Sword Heavy Hammer, Heavy Spear (najlepiej)
Pancerz Shield Armor, Helmet
Posiada co prawda niewiele zdolności ofensywnych jednak stanowi mocny punkt druzyny ze względu na dobre umiejętności obronne (Parry Shield Block i Shield Excelence), odpomość na różna anomalia (Inodmitable Will) etak za pomocą włóczni (Spear Attack) jak i szereg technik podnoszących parametry towarzyszy, zwłaszcza STR (Motivate) i HP w przypadku stanu krytycznego (Rally)

SAMNITE

Rekrutacja wszystkie krainy
Affinity wszystkie
Broń Heavy Sword, Heavy Hammer, Heavy Spear, Two Handed Axe
Pancerz Shield Armor, Helmet
Ten wielkolud również stanowi trudną od przebycia zaporę (Parry, Heightened Parry i Shield Block), nastawiony jest jednak bardziej na walkę ofensywną, zwłaszcza prowadzoną z wielome przeciwnikami jednocześnie (Blind Spot Attack, Forward Thrust, Sweeping Attack, Squat i Befoul), potrafi rowniez przesuwać rywali (np Power Bullboze) oraz dysponuje Inodmitable Will i umiejętnością zmniejszania otrzymywanych obrażeń (Bulwark)

OGRE

Rekrutacja. Windward Steppes
Affinity wszystkie
Broń Heavy Sword Heavy Hammer Two Handed Axe
Pancerz Shield Helmet
Praktycznie kopia Samnite'a, z tym, że stwór ow nie nosi pancerza, posiada Charging Attack (marsz od celu ne wprost połączony z atakowaniem przeciwnikow po bokach), dodatkową odpomość na Stun i Confusion, kontratak a zamiast technik typu Bulldoze wytwarza obszarowa efekty "smrodowe" (po prostu pierdzi), powodujące Retreat, Petrify lub Def Down

YETI

Rekrutacja tylko w Vargen (Nordagh), po zaliczeniu Trial of The Elders
Affinity wszystkie, najlepiej Earth
Broń Two Handed Hammer
Pancerz -
Stwór ten posiada naturalną (choć niezbyt wysoką) odpomość na obrażenia, choć pod względem przyrostu HP i STR plasuje się z tyłu stawki zawodników klasy Heavy Z technik dysponuje zarówno kilkoma silnymi atakami (Heavy Claw, Heavy Strike, Fierce Backhand), jak również efektem obszarowym, powodującym Freeze (Ice Breath), potrafi zwiększać swoją siłę fizyczną (Cry of Anger) i odnawiać własna HP (Hibernation), a takze ektywować dodatkową odpomość na obrazenia (Defend i Heightened Defense) Bardzo przydatny okazuje się również Back Off, czyli automatyczny atak na podchodzącego przeciwnika.

CYCLOPS

Rekrutacja Southern Expanse
Affinity wszystkie
Broń Plain Hammer, Medium Hammer, Medium Axe
Pancerz Helmet
Specjalnością tego zawodnika są ataki rażące po linii (Eye Beam Sweeping Attack) oraz powodujące anomalia typu Fear lub Petrify (np Glowar), zas pod względem przyrostu parametrów możne porownać go z Yetim choć posiada on wrodzoną zdolność zwiększającą obrazenia (Heavy Handed), a i w defensywie nie jest ułomkiem (3 skille zwiększające DEF)

MINOTAUR

Rekrutacja. tylko w Cro Beska (Imperia), przyłącza się po zaliczeniu ukrytej ligi The Historiane (patrz questy)
Affinity wszystkie
Broń Two Handed Sword, Two Handed Hammer, Two Handed Axe
Pancerz Helmet
Najsilniejszy z gladiatorów klasy Heavy, nie tylko dysponuje najwyższym przyrostem HP i STR, lecz również zadaje zwiększone obrazenia z ciosów krytycznych (Super Critical), zaś jego techniki w większości zadają wysoki damage (choć przy niskiej celności), jednocześnie przewracając przeciwnika (np Rampage, Skewer lub nieblokowalny Trample) Prócz odpomości z Indomitable Will Minotaur może się zabezpieczyć rowniez przed Stun i Confusion a takze atakami z zaskoczenia (Supnse) a jako, ze nie uzywa tarczy, jego Riposte można sobie darować Podobnie jak Yeti dysponuje przydatnym Back Off



2. Medium - zawodnicy z tej klasy dysponują dość przeciętnym, a niekiedy nawet niskim przyrostem HP i STR, co jednak nadrabiają (z trudem) mobilnością i defensywą oraz koniecznością ich posiadania w celu walki z przedstawicielami klasy Light z którymi idzie im najlepiej Medium'ow jest stosunkowo mało, a to głównie za względu na fakt, iż większość głównych bohaterów należy od tej właśnie klasy (Urlan, Ursula, Velens i Ludo) i w praktyce nie ma potrzeby posiadania ich więcej

LEGIONNAIRE

Rekrutacja. Impena
Affinity wszystkie
Broń Medium Axe Medium Hammer, Medium Sword
Pancerz Shield Armor, Helmet
Legionista najlepiej czuje się w towarzystwie innych przedstawicieli tej klasy bonusy od INT i MOV otrzymuje również za obecność Centunonów i chociaz dysponuje niezłymi zdolnościami zarówno defensywnymi (Dodge, Evasion, Shield Block, Awarness, Riposte) w tym odpomościami na anomalia (Indomitable Will, Discipline), jak i paroma technikami ofensywnymi (przede wszystkim Precision Attack i Destroy Shield) to jednak obecność w druzynie Valensa i opcjonalnie Ludo czyni tę klasę niewartą zajmowania cennych slotów, zwłaszcza w początkowej fazie gry

BARBARIAN

Rekrutacja. Nordagh
Affinity wszystkie
Broń Two Handed Hammer, Two Handed Sword (najlepiej), Two Handed Axe
Pancerz Armor Helmet
Słaby w obronie, lecz za to niezły w ataku, gdyż wyposażony we wrodzone zdolności zwiększające DAM i ACC (Totem of the Bear i Falcon) oraz kilka przydatnych technik typu Break Defense, Running Attack i Cripoling Blow Specjalnością barbarzyńcy jest jednak przeistaczanie się w coraz to mocniejsze formy dzikich zwierząt (Wolf i Baar) I gdyby nie obecnosć w druzynie Urlana, stanowiłby solidnego zawodnika - zwłaszcza, za techniki Combo Attack wykonuje na tej samej prędkości wskaźnika co klasa Heavy

MURMILLO

Rekrutacja Imperia
Affinity wszystkie, najlepiej Water
Bron Medium Axe, Medium Hammer, Medium Sword
Pancerz Shield Armor, Helmet
W praktyce jedyny przedstawiciel klasy Medium wart wcielenia od druzyny gdyz przede wszystkim bardzo skuteczny w walce z okreslonymi przeciwnikami Mowa tu o klasach typu Support, gdyz Murmillo posiada wrodzoną odpomość na ataki dystansowe (Arrow Guard) a jednocześnie potrafi zwiększać umiejętność ich unikania u pobliskich towarzyszy (Incoming)



Istotą walki tego zawodnika jest biegłe posługiwanie się tarczą, zarówno w obronie (Shield Block, Advanced Block, Shield Counter), jak i w ataku, polegającym na rzucaniu ową tarczą (Shield Throw 1-3) lub zadawaniu nią obrażeń w zwarciu (Gut Basher, Shield Smash) Wadą Murmilo jest brak ataków typu "szarza" (np Running Attack) co jednak rekompensuje wspomnianymi zdolnosciami obronnymi, zwłaszcza ze wiele za specjalnych tarcz dla tej klasy jest nieznisczalna.

UNOEAD LEGIONNAIRE

Rekrutacja. dowolna kraina, przy grobowcu za pomocą Talisman of Unlife uzyskanego po drugim quescie w Mordare (Nordagh)
Affinity Dark
Broń Medium Axe Medium Hammer Medium Sword
Pancerz Shield, Armor, Helmet
Jak każdy kościotrup, legionista ów posiada wrodzoną regenerację (Knit Bones) odpomość na ataki dystansowe i ogolnie fizyczne (Fleshless Target), co jednak okupuje wrazliwością na działanie Affinity (Afterlife) stąd czasami bardzo szybko ginie Standardowe zdolności obronne (Dodge Shield Block, Riposte) uzupełnia technikami i atakami powodującymi różne efekty i anomalia (Grave Laughter, Scared Stiff, Fear of Death), jednak znacznie lepiej przyzywać go poprzez zdolności Summonerów, niz zużywać na niego cenny slot

3. Light - najmniejsi, najsłabsi, lecz jednocześnie najszybsi najzwinniejsi i obdarzeni wieloma "wrednymi" atakami zawodnicy, szczególnie skuteczni w walkach przeciwko powolnym przedstawicielom klas Heavy W ich przypadku nie warto inwestować w Combo Attacki gdyż od ich wykonania trzeba naprawdę duzego refleksu, a i tak nie zadają nimi zbyt wysokich obrażeń tutaj liczy się element zaskoczenia i zachodzenie zajętych walką przeciwników od tyłu, by wpakować im w plecy dwukrotnie wyzsze obrażenia, dzięki umiejętności Backstabber



BANDIT
Rekrutacja Nordagh, Impena, Windward Steppes
Affinity wszystkie
Broń Light Axe, Light Sword, Light Spear (najlepiej)
Pancerz Shield Armor Helmet
Klasyczny przedstawiciel klasy Light, skuteczny zarówno w ataku (Spear Attack, Trip, Pierce Defense, Slicing Attack), jak i w obronie (Dodge Evasion, Heightened Evasion, Shield Block, Riposte), wyposazony w Backstabbera i potrafiący zakładać Petrify lub Stun (Strong Incapacitate) Kolejną zaletą tej jednostki jest korzystanie z szerokiej gamy specjalnego ekwipunku posiadającego wiele przydatnych zdolności

SECUTOR
Rekrutacja Impena, Windward Steppes
Affinity wszystkie
Bron Light Axe (najlepiej), Light Sword, Light Spear
Pancerz Shield, Armor Helmet
Największą zaletą tego zawodnika jest jego Suprise Attack, którym w połączeniu z Backstabberem potrafi jednym ciosem zabić dowolnego przeciwnika, chyba że posiada on zdolności typu Face Enemy lub odporność na Supnse (gdyz atak ten nie powoduje obrócenia się przeciwnika przodem do atakującego) I to byłoby w sumie wszystko, gdyz pod względem pozostałych technik przypomina on Bandita choć jego kontrataki powodują tylko obnizanie INI przeciwnika (i zwiększanie stopnia aplauzu publiczności) a zamiast zakładania statusów potrafi on spowalniać przeciwnika (Sand Toss) i omijać lub niszczyć jego tarczę (Remove Shield)



BERSERKER
Rekrutacja Nordagh
Affinity wszystkie
Broń Light Axe (najlepiej), Light Sword
Pancerz -
Specjalnością tych zawodników jest wpadanie w niekontrolowany szał (sterowanie przejmuje komputer), który zmienia ich typ na Heavy (przydatne w konfrontacjach z klasami Medium) oraz powoduje znaczny przyrost wszystkich parametrów (oprócz DEF, który spada) Berserkerzy potrafią również powodować roznorakie nieprzyjemne statusy typu Root, Fear lub Petrify (Yowl Roar, Metal Face), a także rzucać orężem na niewielką odległość (Axe Throw), jednak zarówno niewielka ilość HP i brak jakiegokolwek opancerzenia czynią ich bardzo wrazliwymi na ataki o wysoki koszt poszczególnych technik wymusza koncentrację na jednym tylko aspekcie walki (albo Rage albo anomalia) Nie posiadają Backstabbera.

MONGREL
Rekrutacja Imperia, Windward Steppes
Affinity wszystkie
Broń Mongrel Club, Medium Hammer, Medium Axe
Pancerz Armor Helmet
Stworki te mogą się podobać gdyż oprócz Backstabbera, umiejętności "unikowych" i dwóch rodzajow kontratakow posiadają dość silne techniki typu Kick (1-3) oraz potrafią zakładać Poison (Fastening Claws), jednak brak tarczy i ogólnie niskie parametry nie czynią z nich zbyt żywotnych zawodnikow Warto ich używać jedynie w przypadku korzystania z usług Ogrow, gdyż dostają za nich specjalne bonusy w czasie walki (Driven)

SATYR
Rekrutacja Nordagh
Affinity wszystkie
Broń Jug
Pancerz -
Zabawny stworek, którego przydatność w walce ogranicza się do zwiększania "zadowolenia" publiczności (np Crowd Pleaser), ataków za pomocą butelki (Jug Bonk i Jug Throw) oraz niezbyt silnych technik obszarowych (np Flame Breath) Zawodnik ów nie dysponuje Backstabberem jak również nie nosi żadnego ekwipunku prócz broni, stąd w zwarciu moze szybko "wykitować', bo parametry posiada bardzo niskie

DERVISH
Rekrutacja Southern Expanse
Affinity wszystkie
Broń Dervish Axe Dervish Sword
Pancerz Armor, Helmet
Mimo, iz nie dysponuje Backstabberem, to jednak posiada szeroką gamę przydatnych ataków, poczynając od Running i Suprise poprzez masakryczne Blood Letter, na "obszarówkach" typu Dust Devil i Whirlwind kończąc Co prawda w defensywie spisuje się przeciętnie (brak tarczy i tylko dwie zdolności uników) to jednak posiada całkowitą odporność na obrazenia zadawane bronią o charakterystyce Air (Air Immunity), jak również redukcję obrazeń z czarów i technik Air Affinity (Air Protection) oraz ataków dystansowych (Lightning Reflexes)

4. Support - zawodnicy z tej grupy specjalizują się w atakach bronią dystansową (oszczepy i łuki), którą zadają wcale niemałe obrazenia, choć najczęściej muszą mieć ku temu czyste pole do rzutu (nikt nie moze zasłaniać) Supporterzy są najskuteczniejsi przeciwko powolnym klasom typu Heavy i Medium, jak również Arcane Każda szanująca się szkoła powinna posiadać co najmniej dwóch dystansowców

PELTAST
Rekrutacja Impena
Affinity wszystkie
Broń Plain Javelin Light Spear
Pancerz Shield, Armor, Helmet
Oszczepnik z Imperium dysponuje bardzo szeroką gamą ataków, od cztero-stopniowego Long Throw (podstawowa i najsilniejsza technika), poprzez wyprowadzane z bliska Powered Throw i Bull's Eye, na omijającym przeszkody Indirect Fire i "rootującym" Pin Down kończąc Niezwykle przydatna jest również technika Cover Area dzięki której oszczepnik moze posyłac dzidę za dzidą w przeciwników "naruszających" określony obszar Podobnie jak opisany dalej Gungnir, zwykłe ataki fizyczne wykonuje on jedynie z najbliższej odległości, choć na dokładkę posiada przydatny Running Attack.



GUNGNIR
Rekrutacja Nordagh
Affinity wszystkie
Broń Plain Javelin, Light Spear
Pancerz Shield Armor Helmet
Oszczepnik ów różni się tym od swego Imperialnego kolegi ze dysponuje mniejszą ilością technik "rzutowych" (tylko 3 Long Throw i brak Indirect Fire) oraz nie posiada Running Attacku, jednak w zamian za to potrafi wzorem Barbarzyncy przeistaczać się w niedzwiedzia (Bear Form 1 i 2), co jednak przydaje się bardzo rzadko

ARCHER
Rekrutacja Windward Steppes
Affinity wszystkie
Broń Plain Bow, Archer Bow
Pancerz Helmet
Zarówno ten, jak i następna łuczniczka dysponuje większym zasięgiem strzału niz oszczepnicy, jednak znacznie niższą siłą, choć zwykłe ataki fizyczne moze wykonywać na dystans Jeśli chodzi o Archera, to jego głównymi atutami są silne ataki dystansowe (Long Shot 1-4) oraz technika Cover Area dysponuje on również wykonywanymi z bliska Bull's Eye i Point Blank Indirect Fire, odrzucającym Jolt Arrow oraz trzema atakami obszarowymi (np Deluge)

AMAZON
Rekrutacja Windward Steppes
Affinity wszystkie
Broń Plain Bow
Pancerz Armor Helmet
Walczy podobnie jak Archer Jednak zamiast Long Shotów itp posiada ataki i techniki powodujące różne anomalia, choć głównie wyłącznie u mężczyzn (Enamor, Flirt, Charm, Spark) W sumie przydatna tylko w określonych sytuacjach, więc słabsza od Archera.

5. Arcane - klasy te używają Affinity nie tylko do odpalania zwykłych elementarnych ataków, lecz również do Combo oraz szeregu różnorakich efektów czaropodobnych, stąd tez posiadają one charakterystyczne sposoby szybkiego zdobywania dużych ilości tych punktów Podobnie jak łucznicy, zawodnicy ci najlepiej sprawdzają się w walce na dystans



CHANNELER
Rekrutacja Impena Windward Steppes (Altahrun), Southern Expanse
Affinity wszystkie, najlepiej Fire
Bron Plain Staff
Pancerz Armor, Helmet
Zawodniczka ta dysponuje najszerszą gamą czarów i technik czaropodobnych, którymi moze zarówno zadawać obrazenia od ognia (np Fire Tempest), jak i od lodu jednocześnie zamrażając cel (Sleet Ice Storm/Tempest), potrafi również odnawiać HP towarzyszy (np Enliven), czy zwiększać zasięg ich ruchu (Wind Runner) Najcenniejszą zdolnością Channelerki jest umiejętność darmowej teleportacji (Teleport) przydaje się również Tornado, rozrzucające zawodników na losowe pozycje Punkty "magii" Channeler pobiera od innych zawodnikow (Steal Affinity), "wysysając" zarówno ich ofensywne jak i defensywne Affinity (maksymalnie po 60 punktów) która to zdolność przydaje się zwłaszcza w konfrontacjach z Summonerami

MONGREL SHAMAN
Rekrutacja Nordagh, Windward Steppes
Affinity wszystkie
Bron Plain Staff, Plain Club
Pancerz Armor, Helmet
Ten "czarujący" kuzyn Mongrela łączy umiejętności tego lekkiego wojownika (Kick 1-3, Running Attack Festering Claws Dodge i 2x Evasion) z kilkoma technikami czaropodobnymi (Freeze Enemy, Fungus Amongus - poison, Fevensh Mind - confusion) i chociaz jest z definicji klasą Arcane, musi walczyć wręcz, by zdobywać punkty Affinity co mu niezbyt dobrze wychodzi nawet mimo wrodzonej zdolności zwiększającej ilość zdobywanych Affinity Points

SUMMONER
Rekrutacja Southern Expanse
Affinity wszystkie
Broń Plain Staff
Pancerz Armor, Helmet
Zawodnik ten pobiera Affinity dosłownie z niczego (Summon Power - 80 punktów za kazde użycie), a zużywa je na przywoływanie roznego rodzaju stworów (głównie elementarne i cierne Beasty lub lepsze od nich Skeletony, Scaraby i Scorpiony) Jedynym jego atakiem czaropodobnym jest słaby Fer Fist, stąd Summoners najlepiej wykorzystywać do odpalania Affinity Attacks trzeciego i czwartego stopnia, trzymając kolesia na tyłach, by czasem nie zginął Summoner jako jedyny z zawodnikow nie posiada Combo Attacków

UNOEAO SUMMONER
Rekrutacja tylko w Mordare (Nordagh) po zaliczeniu ligi The Dead of Night
Affinity Dark
Broń Plain Staff
Pancerz Armor, Helmet
Gdy zwykły Summoner umiera, zamienia się w takiego oto szkielet łączącego w sobie umiejętności swojego żywego odpowiednika oraz Channelerki Potrafi on mianowicie wzywać inne szkielety (Skeleton 1-3), teleportować się (co jednak kosztuje) oraz razić wrogów atakami ognowymi (np Fire Storm), a także wysysać życie zarówno z przeciwnikow (Covet Life), jak i towarzyszy (Steal Life) co konieczne jest ze względu na obrazenia, jakie otrzymuje on przy generowaniu punktow

Affinity za pomocą Darkness from Life (obrażenia te mozna zmniejszyć ekwipując go w akcesoria redukujące damage lub ekwipunek posiadający to samo Affinity, co broń - najlepiej Dark) Jak każdy szkielet, Undead Summoner jest odporny na ataki dystansowe (Fleshless Target) oraz oparte na Dark Affinity, posiada regenerację (Knit Bones), a z pozostałych jego technik na uwagę zasługuje Reaper (zakłada Doom) oraz Splintering Bones (retreat)



6. Beast - dzikie bestie jakie mozemy zrekrutować, w praktyce nie posiadają żadnego konkretnego typu (np Light czy Heavy) i chociaz pod względem wzrostu parametrów prześcigają każdego "normalnego" zawodnika, to jednak obrazenia zadają zazwyczaj niższe (z uwagi na brak oręża), choć są bardziej odporne na ataki (wysoki CON) Niektóre rozgrywki ligowe wymuszają posiadanie przynajmniej 1-2 bestii w druzynie warto więc przeanalizować poniższy wykaz Jeszcze dwie sprawy - stwory te są na tyle niskie, że nie stanowią przeszkód dla ataków dystansowych lub czarów, a kazdy z nich posiada umiejętność kontrataku

WOLF
Rekrutacja Impena, Nordagh Windward Steppes
Affinity Earth
Wilki najlepiej polują w grupach (Pack Courage, Pack Mentality 1 i 2), stąd aby efektywnie korzystać z tych bestii, trzeba ich posiadać co najmniej dwie, co często nie jest zbyt opłacalne z uwagi na dość słabe ataki (liczy się tylko Shred Throat) Tak naprawdę jedyną zaletą "psów" jest umiejętność odnawiania HP sobie i pobliskim towarzyszom (Lupus Call)

BEAR
Rekrutacja Nordagh, Windward Steppes
Affinity Earth
Misio posiada całkiem sporo dość silnych ataków (Bite, Raking Attack Powered Pull Down, Vicious Slash), w tym powodujące chwilowe Petrify (Swipe) i choc nie imponuje zarówno celnością, jak i szybkością, posiada naturalną odporność na obrazenia (Winter Fat) oraz potrafi regenerować HP (Hibernation)

PLAINS CAT
Rekrutacja Windward Steppes, Southern Expanse
Affinity Air
Największymi zaletami kotka są techniki powodujące obszarowe Petrify (Growl i Roar) lub Stun (Swipe), a ponadto odporność na kontrataki (Reflexes) i umiejętność ignorowania wysokości półek (Leap) Plains Cat ponadto posiada kilka mocnych ataków "zapoczyczonych" od misia (Bite, Raking Attack), jest również najszybszy wsród zwierzaków



SCARAB
Rekrutacja Southern Expanse
Affinity Fire
Bardzo wytrzymały stwór, odporny zarówno na ataki fizyczne (Toughened i Weathered Chitin) jak również Poison i Fire Affinity (choć więcej obrywa z Water), a dodatkowo posiadający zdolność swego rodzaju teleportacji (Tunnel i Burrow) Na uwagę zasługuje również kilka bardzo silnych ataków (Cripling Blow, Carapace Ram) oraz techniki obszarowe (Gas Cloud, Contamination) i dystansowe (Fiery i Poison Spittle).

SCORPION
Rekrutacja Southern Expanse
Affinity Water
Jeden z najniebezpieczniejszych stworów, głównie za względu na silny atak dystansowy Poison Flick oraz inne mocne techniki powodujące dodatkowo Poison (Envenom, Tail Whip) Skorpion również jest odporny na ataki fizyczne (choć nie tak bardzo jak Scarab) oraz Poison i Fire Affinity (bez obciachów), lecz w sumie warto go trzymać razem z innymi "zasięgowcami", robotę w zwarciu pozostawiając innym





INFO - PANEL

platforma	PS2
producent	Insomniac Games
gatunek	platformowa
liczba graczy	1
czas gry	30 - 40 godzin
stopien trudnosci	średni
akcesoria	PS2 47kB
ocena w PSX EXTREME	9 (Turbo)
ocena srednia*	91% PS2

*na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

OPIS PRZEJŚCIA

Kilka słów na początek...

R&C2 to więcej, ładniej i lepiej tego samego, z czym mieliśmy do czynienia w części pierwszej. Jeśli nie miałeś do tej pory okazji i nie zetknąłeś się z prequelem - nie martw się! Opis ten jest skonstruowany tak, aby zarówno początkujący jak i osoby obeznane, zerkające tu "z doskoku" nie miały najmniejszych problemów ze zrozumieniem sposobu działania. Na początku może się wydawać zbyt szczegółowo, ale wraz z dalszym postępem w grze, gdy już obędziesz się z całym jej systemem, liczba wskazówek spadnie do minimum. Miejsca występowania poszczególnych PLATINUM BOLTS (odpowiednik złotych śrubek z R&C1) umieściłem przy danej planecie.

STEROWANIE

Podstawy:

Bieganie/Chodzenie: Lewa gałka analogowa
Obracanie kamery: Prawa gałka analogowa
Skok: **X**
Podwójny skok: **2 x X**
Opuszczanie się z krawędzi/kucanie: **R1**
Szybki wybór przedmiotu: Przytrzymaj ▲
Mapa: **Select** lub **R3**
Użycie wybranej broni/przedmiotu: ●
Widok FPP: Przytrzymaj **L1**
Reset kamery: szybko naciśnij **L1**
Zmiana pomiędzy dwoma ostatnimi przedmiotami: Szybko wciśnij **2 x ▲**
Uderzenie z klucza: ■
Potrójne combo z klucza: 3 x ■
Atak z powietrza: ■ (podczas skoku)
Rzut kluczem: Przytrzymaj **R1** i wciśnij ■
"Wall jump": Wciśnij **X** skacząc na ścianę
"Strafe": Trzymaj **R2** lub **L2** i poruszaj się za pomocą lewego analoga

Pływanie:

Nurkowanie: ■
Zwykłe pływanie/wynurzanie: **X**
Szybkie pływanie (aktywne z Thurst-pack): **R1**

Space Fighter:

Strzał z lasera: **X**
Odpalenie rakiety: ●
Turbo: Przytrzymaj ■
Obracanie się wokół własnej osi: **L1** (obrót w lewo) **R1** (obrót w prawo)
Centrowanie pojazdu: **L2** lub **R2**

Hover bike:

Kierowanie: Lewy analog
Gaz: **X**
Strzał: **L1**
Turbo: **R1**

Glent clenk:

Atak pięścią: ■
Atak bombą: ▲
Atak rakietą: ●
Skok: **X**
Strafe: **L2** lub **R2**

Planeta Aranos

Wytyczne misji:
-Infiltrate the flying base

Pierwsza planeta to w zasadzie trening, wystarczy wykonywać komendy, która wydaje nam spikerka i brnąć do przodu.

Pokrótce scenę podejdź na pobliską platformę i stań na świecącym punkcie. Winda zabierze Cię do kolejnego pomieszczenia, gdzie spotkasz swoich pierwszych wrogów. Zniszcz wszystkich za pomocą Lancera (wybór broni. Trójkąt + kierunek na lewym analogu). Po walce wskocz na kolejne szczeble drabiny i wydostań się do następnego pomieszczenia.



Wskazówka/podpowiedź: Niszcz wszystko, co się da (zarówno wrogów jak i elementy otoczenia), a następnie zbieraj pozostawione śrubki. Przedmioty owe pełnią rolę środka płatniczego w grze. Możesz za nie nabyć kolejne bronie, gadżety lub inne przedmioty. Niektóre skrzynie (Megacorp) mogą zawierać darmową amunicję do każdego rodzaju broni.

Po zejściu w pomieszczenie niżej, rozejrzyj się w lewo za następnym przejściem. Kontynuuj eksplorację kolejnych rejonów, niszcząc napotkanych przeciwników (cyborgi), w tym także nowe wybuchające kule.

Wskazówka/podpowiedź: "Nanotech" jest Twoją energią życiową, można ją spotkać w małych sześcianach, wewnątrz których pulsuje niebieska lub różowa kula. Zbieranie owych kulek zwiększa poziom energii. Zabijanie kolejnych wrogów nabija kolorowy pasek "Nanotech", jeśli zostanie on cały napełniony permanentnie, wzrośnie maksymalna ilość punktów zdrowia.

Zaraz po zniszczeniu "uzbrojonych" kulek, skorzystaj z windy, która zawiezie Cię w górne rejony etapu. Czas sprawdzić w akcji Twoje bomby grawitacyjne (wciśnij trójkąt i zmień broń analogiem na "gravity bomb"). Teraz rzuć bombą w grupkę cyborgów okupujących drzwi (celownik włącza się automatycznie). Wejdź do środka i obejrzyj scenkę. Po chwili będziesz musiał zniszczyć wszystkie cyborgi. Gdy tego dokonasz, otworzy się klapa do następnej lokacji.

Wskazówka/podpowiedź: Pamiętaj o strafe`ingu (L2 i R2) - pomaga on bardzo podczas walki.

Udaj się do otwartego włazu i użyj tam bomby grawitacyjnej, aby zniszczyć grupę przeciwników. Obróć się teraz i udaj się wewnątrz dziury we szkle, przed Tobą kolejna scenka. Po zakończonej animacji pojawi się kolejna duża grupa wrogów, na których najskuteczniejsza wydaje się być bomba grawitacyjna. Po walce uderzaj w stronę windy, następnie wjazd na górę i eliminacja kolejnych przeciwników w korytarzu.

Wskazówka/podpowiedź: Używaj L1, aby samemu celować do przeciwników.

W pokoju z 2 drzwiami, użyj po raz kolejny bomby grawitacyjnej, po oczyszczeniu terenu udaj się w drzwi po lewej stronie. Scenka i koniec poziomu.

Planeta Oozia - Megacorp Outlet

Wytyczne misji:
- Explore the swamp ruins
- Purchase the Tractor Beam
- Find the store entrance
- Investigate the Megacorps store

Tu praktycznie zaczyna się właściwa gra, mam nadzieję, że pojąłeś wszystkie podstawy w grze, ponieważ od tego momentu przestanę Cię prowadzić za rączkę. Zaraz na początku poziomu (jak i każdego kolejnego) po prawej stronie umieszczony jest sklep z bronią/amunicją. To właśnie tutaj, za odpowiednią liczbą śrubek, będziesz mógł kupić nowe bronie oraz amunicję do nich (upgrade danej broni następuje podczas systematycznego używania danej giwery). Obok sklepu znajduje się Twój statek, którym podróżujesz do wybranych planet (można powracać do odwiedzonych, w razie, gdy np. nie wszystko zostało odkryte). Czas ruszyć w drogę.



Wskazówka/podpowiedź: Jeśli nie wiesz, którędy podążać lub się zagubiłeś - skorzystaj z mapy! (to nic nie kosztuje, a korzyści wiele :). Aby włączyć mapę wciśnij: Select lub R3

Jeśli masz odpowiednią ilość "złomu", zakup w sklepie nową broń: Chopper (lub oszczędź na potężniejszy Blitz Gun). Teraz masz do wyboru dwie drogi (mapa!), pierwsza prowadzi do magazynu Megacorps (północ), a druga do ruin (wschód). Na początek wybieramy tą drugą. Na bagnach napotkasz kilku nowych wrogów, takich, jak zmutowane ślimaki, kraby czy pszczoły. Najskuteczniejszą formą walki jest konfrontacja na odległość (lancer), jeśli jednak dojdzie do bliższych "kontaktów" skorzystaj z bomb grawitacyjnych lub w ostateczności klucza. Za 3 wysepkami, po lewej stronie zobaczysz pływającego wodnego smoka - wskocz na niego, a zawiezie Cię do jaskini, gdzie znajdziesz pierwszy Platinum Bolt. Dosiądź kolejne smoki i przedostań się do tunelu; aby dostać się na górę, musisz skakać po "gębach" mięso-żernych roślinek (zanim te się zamkną). Następnie napotkasz kolejne smoki, na których to musisz przedostać się do dużej rury. Po zjechaniu na drugą stronę, stanieszz przed możliwością zakupu Tractor Beam`a od szalonego naukowca (kup!). Owy bajer służy do przenoszenia małych przedmiotów za pomocą fal magnetycznych. Użyj świeżo nabytego gadżetu na stojących obok słupach, poustawiaj je tak, abyś mógł dostać się na górne platformy (na jednej z nich znajduje się Platinum Bolt). Podążaj teraz w stronę magazynu (pamiętaj, jeśli się zgubisz - UŻYJ MAPY!). W drodze do magazynu natrafisz na Boss`a.

Swamp Boss - roślinka z dwoma łodygami, którymi uderza na przemian. Staraj się trzymać jak największy dystans od niej i stosować wszelkie uniki + strafe. Strzelaj ile wlezie, aż kwiatek padnie.

Po zakończonej walce pojawią się specjalne wysepki, którymi dostaniesz się do wnętrza magazynu. W środku znajdziesz nowy przedmiot: Dynamo (służy do uruchamiania wind,

>> Kolekcjoner śrubek

R&C2 to świetna platformówka, z dużym naciskiem na strzelanie. Zabawę umila fakt wrzucenia do gry pokaźnej liczby gunów oraz gadżetów. Do tego wszystkiego miłe przerywniki w postaci mini-gier, jak wyścigi z turbo dopalaczami, czy "gwiezdne wojny" statków kosmicznych. Jakby jeszcze komuś było mało, można dodatkowo zabawić się w "upgrade" swoich giwer, pancerza, a nawet statku kosmicznego! Dla co bardziej wytrwałych graczy, autorzy gry przygotowali 30 skill point`ów oraz poukrywane w zakamarkach planet - srebrne śruby. Odnalezienie i odkrycie wszystkiego wykradnie Ci naprawdę sporo godzin z życiorysu. Gwarantuje, że zakup drugiej części przygód Ratchet a dostarczy Ci wiele niezapomnianych wrażeń. [M@jk]



platform i balustrad, za pomocą aktywowanej zielonych rozruszników). Z pomocą dynamo uruchamiaj wszelkie podnośniki i platformy, aby dostać się w dalsze rejony magazynu.
Po dogłębnym zbadaniu magazynu wróć na statek (możesz skorzystać z portalu) i udaj się na kolejną planetę...

'Wupash Nebula'



W drodze do Maktar Nebula zostaniesz napadnięty przez kosmicznych najeźdźców. To pierwsza z wielu mini - gier zawartych w grze. Opanuj dobrze sterowanie Twojego statku, strzał z rakiety niszczy natychmiastowo wrogi statek, lecz ilość rakiet jest ograniczona. Na ataki od tyłu stosuj "beczkę" - kręcąc się wokół własnej osi. Po zniszczeniu wszystkich przeciwników, automatycznie zostaniesz skierowany na planetę Maktar Nebula.

Planeta 'Maktar Nebula' - Maktar Resort

Wytyczne misji:
- Find a way to the Thugs-4-Less-Less Jamming Array
- Destroy the signal transponders
-Win tha Battle Arena
- Repair the energy bridges

Zejdź w dół planszy i pokonaj zbira z plazmową gwerą, na rozstaju dróg podążaj w prawą stronę (uważaj na metalowe kurczaki). Na końcu drogi, za pomocą Tractor Beama, odsuń kolumnę bronącą dostęp do wnętrza budynku. W środku użyj kolejny raz tractor beam'a, tym razem na pałętającym się wokół Ciebie robocie, wrzuć go na pole magnetyczne kontrolujące stopy, aby otworzyć drzwi. W następnym pomieszczeniu najpierw zabij wszystkie kurczaki, a następnie chwyć Tractor Beam'em leżącą na środku kulo-minę i pędź z nią pod kolejne zamknięte drzwi (kula ma w sobie zapalnik czasowy, wybuchający po kilkunastu sekundach). Zabij "zbira" i chwyć po raz kolejny robota, w środku pomieszczenia znajduje się wahadło, które działa na zasadzie procy. Wystrzel robota w stronę zamkniętych drzwi, dzięki czemu staną one otworem. Teraz czeka Cię kolejna zabawa z kulo-miną, należy z nią przejść po ruchomych platformach (trzymaj cały czas "kółko", dociekając "krzyżyk" w czasie skoku), aż do szklanych drzwi. Na otwartej przestrzeni wystrzel kulo-miny w latające maszyny, aby przestały dostarczać energii do blokującej przejście bramy. Za bramą czeka na Ciebie statek-limuzyna, który zabierze Cię na inną planetę. Teraz musisz zniszczyć wszystkie transpondery (6 sztuk, użyj mapy w razie, gdy będą problemy z odnalezieniem któregoś), dokonujesz tego w następujący sposób; odkręcasz śrubę kluczem, a następnie uderzasz w wysuniętą rurkę, następuje zwarcie i transponder wybucha.

Platinum bolt: Potrzebny do tego będzie Clank, dlatego wróć tutaj, jak go zdobędziesz. Wskocz na wierzch limuzyny, obróć się i wskocz na pobliską platformę. Użyj boost'a, aby dostać się do platynowej śrubki.



Po zniszczeniu wszystkich transponder'ów, automatycznie wrócisz na poprzednią planetę. Przejdź nowo utworzonym mostem, a następnie prosto przed siebie, dotrzesz do znanego Ci rozstaju dróg. Teraz udaj się drugą ścieżką (uważaj na liczne grupki "zbirów"). Zmierzaj wprost przed siebie, aż dotrzesz do kolejnej limuzyny. Po krótkiej przejażdżce, wskocz na pobliską krawędź i chwyć się jej rękoma, kieruj się teraz w stronę drabiny.

Platinum bolt: Zaraz po wejściu drabiną, na prawej platformie znajduje się platynowa śrubka, wystarczy wskoczyć na skrzynki, aby wspiąć się na platformę. Jeśli przypadkowo je zniszczyłeś i nie możesz tam wskoczyć - wróć tu, gdy zdobędziesz Clanka.

Zniszcz duże grupki przeciwników (bomba grawitacyjna rekomendowana) i podążaj dalej przed siebie. Na końcu drogi musisz użyć wall-jumpa - skacz i odbijaj się od stojących naprzeciw siebie ścian.
Dalej droga prowadzi na Battle Arene, tuż przed nią możesz kupić nową broń lub napełnić amunicję. Walka na arenie jest prosta i wystarczy użyć nabyte dotąd w niej doświadczenie (na większe grupy - bomba grawitacyjna). Nagrodą dla zwycięzcy jest Electrolyzer, po zgarnięciu takowego możesz wrócić na arenę i nabijać sobie złomu na koniec (jeśli chcesz). Po zakończeniu zmagań na arenie, otrzymasz próbkę możliwości nowego gadżetu w postaci mini-gierki logicznej; należy wciskać "kółko", aby zmieniać kierunek opornika tak, aby pulsujące sfery go zlikwidowały. Gdy się uporasz z łamigłówką, otworzy się most do Twojego głównego statku.

Planeta Endako - Megapolis

Wytyczne misji:
- Rescue Clank from the thief
- Repair Clank
- Free Ratchet
- Visit Clank's Apartment
- Shoot down the Thugs-4-Less ship

Na początku etapu warto zaopatrzyć się w Blitz Gun'a (15,000). Jeśli brakuje Ci śrubek, wróć na Battle Arene. Ruszaj w lewo i za pomocą electrolyzer'a rozwiąż dwa układy ze sferami, po ułożeniu drugiej układanki otrzymasz kontrolę nad podnośnikiem magnesowym. Chwyć dużą skrzynkę i podstaw ją pod lewą ścianą tak, abyś mógł z niej wskoczyć w otwarte drzwi. Podążaj dalej prosto, a potem w lewo (uważaj na roboty z czujnikiem laserowym), aż dotrzesz do kolejnej układanki z opornikami.
Teraz za pomocą dźwigu możesz poruszać się w 3 pomieszczeniach. Zabierz skrzynię z p.2 i postaw ją pod zamkniętymi drzwiami w p.1 (po detonacji drzwi wybuchną). Teraz w p.3 przesuń stojącą skrzynię w podobny sposób, jak zrobiłeś to na początku etapu (aby uzyskać dostęp do kolejnego pomieszczenia).

Platinum Bolt: W p.2 poszukaj w murze zamkniętych drzwi (po lewej stronie), najpierw postaw obok nich zwykłą skrzynię, a następnie na jej wierzchu wybuchową. Drzwi wybuchną, a wewnątrz nich czekać będzie kolejna platynka.

Poruszaj się dalej, aż dotrzesz do windy, po krótkiej scence będziesz mógł uwolnić Clank'a (rozwiąż układankę). Teraz sytuacja się odwraca i musisz uwolnić Ratcheta. Clank posiada całkiem inne umiejętności, w odróżnieniu od Ratchet'a. Podczas skoku przytrzymaj "krzyżyk" - wyaunie się małe śmigło i będziesz mógł dłużej lecieć, zwykły atak Clanka to uderzenie z pięści (kwadrat). Clank potrafi również wydawać komendy (trójkąt + kierunek analoga) innym specjalnym robotom.
Za pomocą Microbot'ów zniszcz cyborgi z laserowymi czujnikami, w tym czasie spotkasz 2 nowe przyjazne Ci roboty: Bridgebot (tworzy mosty) oraz Lifterbot (podnosi ciężkie skrzynie blokujące przejście). Używając tych wskazówek dotrzesz do Ratcheta. Teraz w duecie z Clankiem za pomocą jego dwóch nowych gadżetów powiększają się zdolności Ratcheta,
Heli-Pack / Thruster-Pack.
Daleki skok (w biegu: R1+"krzyżyk"), wyższy skok w miejscu (R1+"krzyżyk") oraz dłuższy lot (trzymaj krzyżyk podczas skoku). Znajdź portal, który zabierze Cię z powrotem na początek etapu. Tym razem obierz prawą ścieżkę, niszcz kosze na śmieci, aby otwierać kolejne bramy. Wkrótce napotkasz potężny helikopter - zignoruj go i podążaj dalej. Idź cały czas przed siebie, aż dotrzesz do otwartego horyzontu z przelatującymi obok statkami.



Platinum bolt: Na końcu ścieżki rozejrzyj się w dolne rejony, a następnie zejdź na poniższą platformę - znajdziesz tam kolejny Platinum Bolt.

Wróć drabiną na górę i idź w prawo, zniszcz kolejny kosz i pozbądź się wrogów, przed Tobą 2 wjazdy windą na górę i boss.

Boss: "Thugs-4-less ship" - śmigłowiec, który miałeś niedawno okazję spotkać. Do walki użyj Blitz Gun'a, trzymając L2/R2 nawalaj bez przerwy i omijaj jego strzały (w razie braku amunicji rozwal pobliskie skrzynki).



Po walce pojawi się portal, który przeniesie Cię do apartamentu Clank'a. Pod portretem Jak&Daxter'a leżą kolejne 2 gadżety (Swingshot i Grind Boots). Możesz użyć Dynamo na piramidzie (leży na stoliku), aby zagrać w minigierkę. Po krótkiej zabawie możesz ją zniszczyć dla kilku śrubek. Teraz za pomocą Swinshota (hak z liną chwyta się wysoko umieszczonych, zielonych punktów) przedostań się do portalu teleportującego Cię na statek. Teraz jeśli chcesz, możesz odlecieć na kolejną planetę lub wykonać kilka dodatkowych rzeczy (możesz tego dokonać później, statkiem można powracać do dowolnych planet).

"Mod vendor": Na rozwidleniu dróg idź w prawo, aż do windy (ale jej nie używaj), rozejrzyj się po horyzoncie i znajdź zielony punkt, na którym mógłbyś użyć Swingshot'a, wykonaj skok z liną na pobliską barierkę, teraz grinduj do końca drogi, aż załączy się scenka, pojawi się sprzedawca modyfikatorów. Kup modyfikacje do Blitz Guna za platynowe śrubki (aktualnie powinieneś mieć ich max 6). Teraz możesz użyć portalu na statek i obrać kierunek na następną planetę (Barlow).

"Nano-tech boost": Gdy zdobędziesz Infiltrator, wróć do drugiego pomieszczenia z podnośnikiem skrzyń. Teraz na jednej ze ścian użyj infiltratora, ułóż układankę - drzwi się otworzą, a w środku będzie na Ciebie czekał nano-tech boost.

Planeta Barlow - Vukovar Canyon

Wytyczne misji:
- Find the desert Riders
- Repair the broken hoverbike
- Win the hoverbike race
- Free figure in ice
- Purchase the Thermanator
- Scout the ruined machinery
- Battle the native tribesmen

Od miejsca startu zmierzaj w stronę jaskini, a następnie podążaj ścieżką, jaką narzuca gra (nie sposób się zgubić); w szczególności uważaj na dość sporych rozmiarów bestie (są bardzo wytrzymałe), natomiast na częste ataki grup "tubylców" stosuj bomby grawitacyjne. Gdy natrafisz na ogrodzony bramą teren, zniszcz wszystkich wokół, aby pojawił się most łączący z następną lokacją. Po drugiej stronie mostu pojawi się nowa sprzedawczyni, która w swoim asortymencie posiada broń z pierwszej części R&C (jeśli masz stan gry z prequel'u, możesz go teraz użyć, aby otrzymać niektóre guny za darmo!). Dokonaj zakupów wedle uznania, idź na przód, przeskocz nad pobliską przepaścią i napraw uszkodzony statek (electrolyzer). Teraz weź udział w wyścigu (hoverbike race) i wygraj go. Kluczem do zwycięstwa jest zbieranie wszystkich turbo dopalaczy (piramidki).

UZBROJENIE:

Lacser



Co to?: Twój standardowy pistolet
Dostępne (po raz pierwszy): Od początku gry
Cena: 0 (masz go darmowo, od początku gry)
Pojemność Magazynku (max): 200
Koszt amunicji: 1
Zasięg: ★★★
Siła: ★
Automatyczne lokowanie się na celu: Tak
Komentarz: Bardzo przydatny na początku gry; bezużyteczny w dalszych poziomach, bardzo tania amunicja
Nota: ★★
Upgrade: Heavy Lancer

Heavy Lancer



Co to?: Potężniejsza wersja Lancera, wielki karabin maszynowy
Pojemność Magazynku (max): 500
Zasięg: ★★★★
Siła: ★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu: Tak
Komentarz: Bardzo przydatny do czasu, aż nie zdobędziesz większych broni dobry zasięg. Kręcenie się wokół własnej osi z wcześniejszym "cynglem" może narobić trochę chaosu w ekipie wroga
Nota: ★★★
Koszt upgrade'u: 150,000
Modyfikatory: Shock Mod

Gravity Bomb



Co to?: Miotana bomb przypominające sposobem użycia zwykły granat
Dostępne (po raz pierwszy): Od początku gry
Cena: 0 (masz go darmowo, od początku gry)
Pojemność Magazynku (max): 8
Koszt amunicji: 50
Zasięg: ★★★
Siła: ★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Perfekcyjna broń do oczyszczenia terenu z wrogich grup. Zadaje bardzo duże obrażenia. Niestety możesz mieć przy sobie max 8 sztuk.
Nota: ★★★
Upgrade: Mini-Nuke

Mini-Nuke



Co to?: To w zasadzie małe bomba nuklearna!
Pojemność Magazynku (max): 30
Zasięg: ★★★
Siła: ★★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Jedna z najmocniejszych broni w grze. Potężny wybuch zadający ogromne obrażenia. Po kilku upgrade'ach liczba posiadanych sztuk wzrasta do 30!
Nota: ★★★★★

Shoulder



Co to?: Rękawica umożliwiająca rzucenie granatami niżej
Dostępne (po raz pierwszy): sklepik Megarom Outlet 'Dezia'
Cena: 5,000
Pojemność Magazynku (max): 35
Koszt Amunicji: 4
Zasięg: ★★★★
Siła: ★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Tak
Komentarz: Dobre zwłaszcza do oczyszczania pomieszczeń wypełnionych wrogami, jeszcze bardziej skuteczne na boss'ow. Zadaje potrzebne obrażenia, jednak główna wada tej broni tkwi w unieruchomieniu Ratcheta na sekundę podczas każdorazowego rzutu.
Nota: ★★ Upgrade: Multi Stars

Multi-Stars



Co to?: Wygląda i działa podobnie jak Chopper z tym, że podczas kontaktu z przeciwnikiem gwiazdki podwajają się.
Pojemność Magazynku (max): 70
Zasięg: ★★★★ Siła: ★★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu: Tak
Komentarz: Jeszcze skuteczniejsze w oczyszczaniu pomieszczeń wypełnionych po brzegi przeciwnikami, w dalszym ciągu jednak spowalnia ruch
Nota: ★★★★

cd UZBROJENIE :

Blitz Gun



Co to?: Kwadratowa lufa o bardzo dużym rozrzucie wystrzeliwanych pocisków
Dostępne (po raz pierwszy): sklepik Megacorp Outlet 'Dozle'
Cena: 15,000
Pojemność Magazynku (max): 40
Koszt amunicji: 5
Zasięg: ★★
Siła: ★★
Automatyczne lokowanie się na cel: Nie
Komentarz: Na pierwszy rzut oka, sposobem użycia przypomina shotguna (podobny rozrzut wystrzelwanych kul) Niezastąpiona w walce na bliskie odległosci (ze względu na duży rozrzut i równiez skuteczne na wielu przeciwników) Bron staje się bardzo potężna po dodaniu Acid Mod'a Mimo wszystko trochę zbyt powolna w użyciu
Nota: ★★1/2
Modyfikatory: lock-on, Acid mod
Upgrade: Blitz Cannon

Blitz Cannon



Co to?: Wygląda podobnie jak Blitz gun z tym ze jest duze większa i posiada dwie lufy
Pojemność Magazynku (max): 60
Zasięg: ★★
Siła: ★★★
Automatyczne lokowanie się na cel: Nie
Komentarz: W sumie więcej mocnej i potężnej, reszta identyczna jak w Blitz Gun ie
Nota: ★★★1/2

Pulse Rifle



Co to?: Zwyczajna "snajperka"
Dostępne (po raz pierwszy)
Megapolis: Endako
Cena: 20 000 bolts
Pojemność Magazynku (max): 8
Koszt Amunicji: 50
Zasięg: ★★★★★
Siła: ★★★★
Automatyczne lokowanie się na cel: Nie
Komentarz: Fajna sprawa- najbardziej sprawdza się w trybie FPP (R1 i R2 zoom owanie) Mozna zdejmować naturzywych wrogow z dalszych odległosci bez koniecznosci walki z nimi Głowna wada to mały magazynek.
Nota: ★★★
Modyfikatory: shock
Upgrade: Vaporizer

Vaporizer

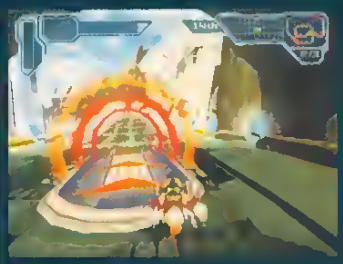


Co to?: Czerwona snajperka z eksplodującymi pociskami
Pojemność Magazynku (max): 20
Zasięg: ★★★★★
Siła: ★★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na cel: Nie
Komentarz: Eksplodujące pociski zadują większe obrazenia a co za tym idzie można teraz bez problemu "zdejmować" kolejnych wrogów przy okazji raniąc innych, stojących obok
Nota: ★★★★1/2

Minaturret Glove



Co to?: Małe wieżyczki stawiane na ziemi, same szukają i strzelają automatycznie do celu
Dostępne (po raz pierwszy):
Megapolis: Endako
Cena: 25,000
Pojemność Magazynku (max): 20
Koszt Amunicji: 15
Zasięg: ★★★
Siła: ★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na cel: Nie
Komentarz: Bardzo użyteczna bron, przydatne zwłaszcza na boss ów, daje wsparcie i skupia na sobie ogien wroga
Nota: ★★★
Modyfikatory: shock
Upgrade: Megaturret Glove



dy) i odpowiednio umiejętne ich używanie.

Platinum bolt: Zaraz za wodnym tunelem skręć ostro w lewo - znajdziesz tam ukryte pomieszczenie z kolejną platyną.
Oprócz zwykłego wyścigu są 4 dodatkowe, za które w nagrodę dostaniesz śrubki. Po wyścigu wróć z powrotem na wzniesienie i zjedź windą do miejsca startu. Teraz za pomocą swingshota dostań się na kolejne platformy (uwaga! niektóre należy przyciągnąć do siebie inną, aby się ruszyły). Podążaj dalej, aż dotrzesz do wody; przepłyń na drugą stronę i ponownie za pomocą swingshota przedostań się w dalsze rejony.

Platinum bolt: Po wyjściu z wody odwróć się, a następnie wskocz na ścianę po prawej stronie, podążaj tą drogą z pomocą swingshota - zobaczysz w oddali kolumnę przy jaskini - wewnątrz leży kolejna śrubka

Znajdź naukowca zamrożonego w bryle lodu, gdy uderzysz w nią kluczem, bryła się rozpadnie, a koleś zaproponuje Ci nowy gadżet: Thermanator za 1000 śrubek, owy bajer służy do rozmrażania/zamrażania wody. Tuz obok rozmroź małe lodowisko i wskocz do środka; przepłyń na drugą stronę i wydostań się z wody. Teraz z powrotem zamień wodę w lud. Dalej kieruj się w stronę statku, użyj go i przygotuj się na kolejną kosmiczną walkę...

Thug Rendezvous - Feltzin System

Przed Tobą 2 poziomy kosmicznej naparzanki, zniszcz wszystkich wrogów i jeśli chcesz, weź udział w dodatkowych misjach. Gdy zakończysz zabawę, kontynuuj lot w stronę planety Notak.

Platinum bolt: Wybierz "Challenge 4", przelec przez wszystkie obręcze i wygraj - platynowa śrubka pojawi się za ostatnim pierścieniem.

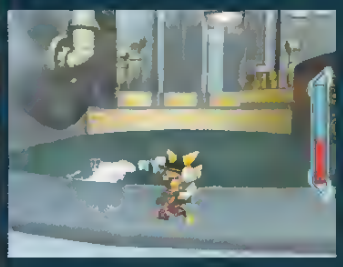
Nanotech boost: Wleć do wielkiej bazy na środku poziomu, owy przedmiot leży na podłodze.

Planeta Notak - Canal City



Wytyczne misji:
- Search Canal Cit for thief
- Search the Promenade
- Purchase Transmission
- Investigate the wharf area

Ten etap w zupełności pokazuje, iż R&C2 to bardziej rasowy shooter, aniżeli klasyczna platformówka, dlatego też uzupełnij zapas amunicji na maxa i od miejsca startu udaj się w lewą stronę (nie idź jeszcze przez most!) Spotkasz znanych Ci wrogów (uwaga na zbirów - mają dużo lepsze pukawki). Idź lewo tunelem, a następnie w prawo, aż dotrzesz do małej windy Wjedź na górę i pozbądź się towarzystwa.



Platinum bolt: Przejdź przez drugi most, skręć w prawo i zniszcz billboard Megacorp, tuż za nim znajduje się kolejna śrubka.

Wjedź następną windą w górę i kolejny raz zniszcz dużą grupkę wrogów, odnajdź kolejną windę i wjedź jeszcze wyżej - znajdziesz tam Nanotech Boost oraz portal do statku. Naładuj amunicję i teraz przejdź przez most.

Platinum bolt: Idź w prawo zaraz za mostem, a następnie wejdź za budynek. Platynowa śrubka leży z lewej strony

Podążaj ścieżką na wprost i niszcz kolejne watahy wrogów. W tym czasie natkniesz się na mały akwen wodny, który zamroź, aby przedostać się na drugą stronę. Teraz ujrzysz kilka platform na dużej przestrzeni wodnej, czeka Cię trochę walki..

Platinum bolt: Po prawej stronie, przy jednym z wejść na platformę, znajdziesz czujnik na dynamo Użyj go, a dzięki temu otworzą się nieopodal drzwi. W środku czeka na Ciebie kolejna śrubka.

Tuz obok znajduje się winda, którą tradycyjnie pojedziesz w górę. Po krótkiej scence skoczysz na sam dół. Teraz przejdź przez duży most i wkręć śrubę, która stoi przed drzwiami. Drzwi staną otworem - będziesz mógł wejść do środka chemicznej fabryki. Użyj Thermanatora na pobliskiej wodzie, przedostań się na wystającą z wody platformę Na górze przekręć kluczem śrubę - spowoduje to wysunięcie małego mostu. Przejdź przez most i powtórz sekwencję, tym razem rozmrażając wodę, dostaniesz się do kolejnej platformy ze śrubą. Przekręć ją i przejdź wysuniętym mostem. W akwenach z "rybką" w środku najpierw zamroź wodę, gdy jej poziom będzie sięgał jak najwyżej, natomiast w następnym pojemniku poziom musi być jak najmniejszy, abyś mógł przejść przez tunel W kolejnym pojemniku rozmroź wodę (spokojnie, rybka Cię nie tknie) i wydostań się na powierzchnię. Za chwilę powtórzysz zabawę z zamrażaniem wody. Na końcu włączy się kolejna scenka, po której będziesz mógł udoskonalać (za zebrane Raritanium) swój statek, żeby stał się bardziej skuteczny w walce. Odwiedzaj to miejsca zawsze, gdy będą problemy w czasie powietrznych walk. Po zakupach skorzystaj z latającej "taksówki" i wróć do statku.

Planet Siberius - Frozen Base



Wytyczne misji:
- Find and confront the thief

Podążaj ścieżką w lewo, niszcząc po drodze potężne grupki wrogów, znajdź windę i zjedź nią w dół.

Platinum bolt: Po zjechaniu w dół windą, chwyć tractor beam'em kolumnę i wjedź z nią z powrotem na górę. Teraz zanieś słup na krawędź platformy, wyskocz z niej na balustradę od dachu i przejdź do ukrytego pomieszczenia.



Platinum bolt: Naprzeciwko windy znajduje się budynek, przelec nad jego dachem i poszukaj za nim kilku drzewek (za jednym z nich znajdziesz śrubę)

Znajdź ciężarówkę i wejdź do środka, teraz za pomocą swingshota przeskakuj z przyczep do kolejnych ciężarówek (po drodze napotkasz wielu wrogów oraz późniejszego boss'a). Gdy ostatnia ciężarówka się przewróci, znajdź sklepik z bronią i przygotuj się na walkę z boss em (polecam uzupełnić amunicję do Heavy Lancer'a)

Boss: "Thief" - Kolejna prosta walka, stosuj strafe i skoki z saltem w powietrzu, nie przejmuj się działkami i cyborgami, które są przywoływane - wal do skutku (Heavy Lancer i Choppery).

Planeta Tabora - Mining Area



Wytyczne misji:
- Meet with Mr Fizzwidget
- Find a way out of the underground tunnels
- Find a ship
- Return crystals to mystic
- Explore the area

Po scenkach podążaj do środka jaskini, skacz po kolejnych platformach i niszcz wszystkich napotkanych wrogów, aż dotrzesz do sklepiku z bronią (polecam nabyć Lava Gun). Poruszaj się do przodu, aż wydostaniesz się z jaskini, na zewnątrz wjedź windą na górę, zauważysz Twój statek, niestety uszkodzony. Aby go naprawić, musisz odnaleźć 10 kryształów Na początek idź w stronę sklepu z bronią, obróć się i wejdź do środka pobliskiego budynku, teraz zejdź w dół jaskini i zamroź pobliską wodę W następnym pomieszczeniu z wodą wskocz na pierwszy blok i dopiero wtedy zamroź wodę, wówczas ostatni blok zostanie unieruchomiony najwyżej i dzięki temu wydostaniesz się na powierzchnię.



Platinum bolt. Wskocz najpierw na ostatni blok i z tego miejsca zamroź wodę Wyskocz z najwyżej wysuniętego bloku do tunelu obok - wewnątrz znajduje się kolejna platyna.

Nieco dalej użyj kolejny raz Thermanatora na wodospadzie, a następnie skacz wall jump em na zamrożonych strumieniach, aż dostaniesz się na górę. Przed Tobą kolejny gadżet - lotnia. Musisz przelecieć krótki tor, nie zahaczając o skały i stojące słupy. Na końcu trasy w nagrodę otrzymasz Platinum Bolt. Teleportuj się z powrotem do statku i rozpocznij zbieranie kryształów. Gdy uzbierasz 10 szt. zaniś je "mędrcowi", a on w zaman naprawi Ci statek Wiedź, że na pustym jest dużo więcej kryształów (100) i za każdy dodatkowy kruszec dostaniesz 1000 bolt'ów. Na tym potężnym obszarze znajduje się również następna Platinum Bolt - aby ją zdobyć, obejdź dokładnie północne tereny pustyni, a na pewno ją znajdziesz.

Mod vendor: Stań na przodzie statku, obróć się w prawo i udaj się na wprost - zaraz za płotem zauważysz czerwony przycisk. Po wciśnięciu pojawi się sprzedawca modyfikatorów

Raritanium harvester: Gdy zdobędziesz Gravity boots, możesz tu wrócić i znaleźć stromy podjazd na platformę, na jej szczycie znajduje się wydobywarka Raritanium. Zajej pomocą podjeżdżasz na żółte punkty, oznaczone na radarze i wydobywasz z ziemi złoża Raritanium.

Planeta Dobbo - Testing Facility



Wytyczne misji:
- Explore the testing facility

Na początku poziomu masz możliwość kupienia nowego pancerza (na środkowej platformie - nowy sklep). Cena owego przedmiotu to 25,000 - spokojnie, teraz za destrukcję otrzymywać będziesz znacznie większe sumki i bez problemu będziesz pokrywał tego typu wydatki. Skorzystaj teraz z portalu, który stoi obok sklepu. Wewnątrz fabryki poziom trudności jest dość wysoki, uważaj w szczególności na potężne maszyny zwiadowcze - staraj się, aby nie wykryły Cię swoim światłem Podążaj cały czas wprost przed siebie, aż dotrzesz do windy. Wjedź na górę i pokonaj latający czołg, pojawi się "gap" do Swingshot'a. Przedostań się na drugą stronę, teraz skacz i używaj w powietrzu dynama tak, aby spaść na pojawiające się platformy Na końcu czeka Cię krótka scenka i przelot z powrotem przez fabrykę na lotni



Platinum bolt: W dużym pomieszczeniu (zaraz przy końcu lotu), pomiędzy środkowymi rurami znajduje się kolejna śruba.

Gdy przelecisz całą trasę, czeka Cię układanka z opornikami i wędrującymi sferami. Jak się z nią uporasz, wróć teleportem do terminalu, potrzebne będzie 10,000 na kupno transmisji. Zapłać złomem i wracaj portalem na sam początek levelu. Podążaj przez kolejne platformy (za drugim sklepem), niszcz napotkanych wrogów (nowe cyborgi są bardzo wytrzymałe), podrodze użyj dwukrotnie dynamo. Pojawią się 2 platformy, które umożliwią Ci dostanie się na wyższe kondygnacje. Dalej droga wypchana po jest po brzegi dużą ilością oddziałów cyborgów, w szczególności uważaj na duże czołgi. Za drabiną znajdziesz "gap' a" - użyj swingshota, aby dostać się na drugą stronę.

Platinum bolt: Zaraz po skoku, idź do pomieszczenia po lewej. Będziesz potrzebował Spider Bot' a, aby dostać się do wnętrza szybu wentylacyjnego. W środku znajdziesz kolejną platynę.

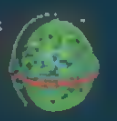
Podążaj dalej, aktywuj kolejne dynama i skacz na pojawiających się platformach. Następnie po dłuższej serii ze swingshotem pojawi się scenka, w wyniku której Clank zmieni się w potężnego robota (Giant Clank).

Boss - Giant Mech



Czeka Cię walka rodem z "War Of The Monsters", z drugim podobnych rozmiarów Mech em. Zadanie to może sprawić problemy, jeśli nie będziesz naszczył nadlatujących za wszystkich stron helikopterów (owa destrukcja dodaje energii!). Najskuteczniej jest walczyć za pomocą pięści i bomb (mini działko rakietowe zadaje śladowe obrażenia). gdy przeciwnik odpala bomby, staraj się skakać. Po zwycięstwie skorzystaj z taksówki i kieruj się na następną planetę.

Hrugis Cloud - Deep Space Disposal Facility



Wytyczne misji:
- Meet Fizzwidget at Deep Space Disposal Facility
- Disable the Disposal Facilities defenses

Czas na kolejne "gwiezdne wojny", Musisz zniszczyć 6 latających dział, które potrafią się regenerować - zadanie jest bardzo proste, jeśli zakupiłeś uprzednio Fusion laser cannons oraz Triple-boost acceleration engina dla swojego statku, w przeciwnym wypadku misja ta jest prawie niewykonalna :). Po wykonaniu zadania możesz wykonać pozostałe Challen-



ge, aby zwiększyć ilość Bolts i Raritanium lub po prostu lecieć bezpośrednio na kolejną planetę (Joba)

Platinum bolt: Wybierz Challenge #4 i przeleć przez wszystkie pierścienie, ostatni z nich będzie platynową śrubą.

Planeta Joba - Megacorp Games



Wytyczne misji:
- Enter the Megacorps Games
- Purchase Levitator
- Win the Infiltrator
- Win the Megacorps Hoverbike Race

Od miejsca startu kieruj się na grupkę tubyców z Joba (uważaj na nich, bowiem dysponują dobrą bronią).

Nano-tech boost: Po zabiciu tubyców, aktywuj dynamem czujnik po prawej i szybko biegnij do budynku obok, tam włącz kolejny czujnik i biegnij na wprost (uwaga na grupkę wrogów z bestią na tyłach!). Po prawej stronie znajdziesz "dopalacz zdrowia".

Po zdobyciu nanotech' a wespnij się na drabinę.

Platinum bolt: Na górze rozejrzyj się w prawo za celem do swingshota. Przeskocz nad przeciwnikami, a następnie ich zabij. Teraz pozostaje powciskać wszystkie przyciski, aby otwarły się drzwi, za którymi czeka kolejny Platinum Bolt.



Kontynuuj zwiedzanie i destrukcję, aż dotrzesz do zielonego czujnika. Użyj dynamo i wskocz na ruchomą platformę. Musisz teraz wjechać na samą górę, sytuację utrudniają wysuwające się przeszkody. Na górze uważaj na dwa działka, z których niemiłosiernie naparzają wrogowie. Po rozprawieniu się z całą ekipą, zjedź na rurze w dół i obejrzyj scenkę. Kup za 20,000 Levitator - jest to plecak odrzutowy, umożliwiający Ci latanie w określonym przez paliwo czasie.

Platinum bolt: Skorzystaj za świeżo zakupionego gadżetu i poleć na samą górę kolumny po lewej.

Użyj Levitara i pofrunąc naprzeciw stojącego budynku. Przed Tobą kolejna Battle Arena (kończą się pomysły?), w której głównymi nagrodami nagrodą są Gravity Boots - wystarczy wygrać pierwszy Challenge (8 poziomów), aby zdobyć Infiltrator - musisz wygrać również drugi Challenge. Jeśli chcesz nabić ziomu na koncie, możesz wykonać pozostałe "wyzwania". Po wyjściu z areny otrzymasz możliwość przetestowania możliwości Infiltratora - jest to kolejna logiczna zagadka (podobnie jak electrolyzer) - musisz odkrywać kolejne drogi (oznaczone zieloną kreską) tak, aby te utworzyły drogę do wyjścia na czarnej bryle. Po ułożeniu układanki skorzystaj za znanego Ci środku transportu - taksówki - i wróć nią na początek levelu. Teraz udaj się w prawo od miejsca, gdzie na początku spotkałeś grupę tubylców, za pomocą swinghshota przeskocz przez dwa gap y a, następnie otwórz tym samym gadżetem mosty. Przed Tobą kolejny wyścig do wygrania, kolejna para butów: Charge Boots. Wygraj wyścig i zgarnij nagrodę.

Nano-tech boost: Wybierz Challenge #3, zaraz po wyjeździe z tunelu w błocie, zwolnij i pchaj się w prawo. Teraz zjedź w dół sekretną drogą, aby zdobyć dopalacz zdrowia.

Możesz wracać do statku i obrać kierunek na następną planetę.

Planeta Todano - Megacorp Armory

Wytyczne misji:
- Explore the Weapons Facility
- Bring Quark Collectible to Armory Employee
- Search the rocket silo
- Investigate the facility interior

Uzupełnij amunicję w sklepiku, a następnie dołącz do zwiadzających turystów.

Platinum bolt: Gdy prowadzący skończy swój wykład i turyści wrócą do "autobusu", biegnij szybko za przewodnikiem, który wejdzie do pomieszczenia z kolejną platyną.

Na końcu "wycieczki" użyj electrolyzera na



zepsutym panelu od windy, ułóż układankę i jedź windą na górę. Zniszcz potężnego robota i tym razem skorzystaj z infiltratora, aby wyłączyć pole siłowe. Wejdź do środka chronionego terenu, pokonaj dwa duże roboty (uważaj na wybuchające miny), a następnie zjedź windą w dół.

Nano-tech boost: Na końcu ronda rozwal skrzynki, za nimi ukryta będzie układanka do infiltratora (dość trudna) - po ułożeniu jej pojawi się winda, która zabierze Cię na wyższą platformę, gdzie czeka nagroda.

Podążaj dalej i niszcz napotkanych cyborgów, wkrótce trafisz na kolejny panel od windy - użyj infiltratora. Wjedź windą na górę, obejrzyj scenkę i podążaj na wprost do budynku naprzeciw Ciebie. Chwyć Tractor Beam' em małą kolumnę i podsuń ją pod promienie lasera. W następnym pomieszczeniu zrób tak samo z dwoma kolejnymi słupami (kolejność dowolna), a na koniec wrzuć robota na "kontrolę odcisku stopy".

Platinum bolt/Armor Magnetizer: Podsuń obie kolumny naprzeciwko kontroli nóg i wskocz na nie. Teraz wydostań się na zewnątrz za pomocą sekretnego przejścia. Znajdziesz tu Platinum Bolt oraz sklepik, gdzie możesz zrobić małą "wymiankę" z użyciem Quark Acton Figure (do zdobycia na planecie Aranos - Part 2) na Armor Magnetizer (przyciąga śrubki i energie z większych odległości).

Platinum bolt: Rozejrzyj się w prawo za pasem od transportera, wejdź na szczyt i podążaj zgodnie z ruchem taśmy. Na końcu znajdziesz szyb wentylacyjny. Odpal Spider Bot' a i wciśnij przycisk za jego pomocą.

Zjedź windą w dół, a następnie przeciągnij mały słup do drzwi, nastąpi detonacja i umożliwi Ci to przejście przez zamknięte drzwi. W następnym pomieszczeniu musisz zniszczyć w szybkim tempie 2 cyborgów, aby zdążyć wykraść stojący opodal słup (uwaga! po destrukcji pojawią kolejne cyborgi). Słup podstaw pod promienie, a następnie skorzystaj z "nóg" robota, aby przejść dalej. Za pomocą tractor beam' a włóż rakiety do przeciwległych komór. Teraz chwyć wysoki słup i przestaw go na prawy tor pulsujących świateł lasera. Słup zacznie poruszać się po torze, a Ty musisz biec po odsłoniętej przez niego drodze. Przed Tobą prosta zagadka: musisz wstawić 3 rakiety do 3 komór. Przesuń najmniejszą rakietę w lewo, a następnie rakietę po prawej do środkowej komory. Teraz chwyć z powrotem małą i przesuń ją pod środkową komorę - to odsloni tor największej rakiecie i będziesz mógł ją wstawić pod prawą komorę. Na koniec zostaje Ci mała rakieta, którą wstawiasz w lewą komorę. W następnym pomieszczeniu wstawiasz słup na promienie lasera i biegniesz na odsłoniętej drodze. Na końcu drogi czeka na Ciebie nowa broń Sheepinator - zamienia przeciwników w bezbronne owce ;). To wszystko, co było do zrobienia na tej planecie.

Planeta Boldan - Silver City



Wytyczne misji:
- Find Mr. Fizzwidget
- Open the Main Entrance
- Explore Silver City
- Ride the power lines

Dla odmiany już na początku skorzystaj z taksówki, na miejscu zjedź windą w dół. Użyj Leviatara i przeleć przez tunel (pamiętaj o przystankach na lądowiskach, aby uzupełniać paliwo). Leć w lewą stronę (pod prąd lecących statków), a następnie przez pola siłowe, sz dotrzesz na końcu do windy. Wjedź na górę, wciśnij przycisk w podłodze i udaj się w prawo do kolejnej windy. Teraz wskocz na linie wysokiego napięcia i grinduj na odpowiednim torze (tip. tory z bezpiecznikiem na końcu są pod napięciem), aż dotrzesz na powierzchnię. Idź na wprost przed siebie (możesz też skorzystać z usług sprzedawcy modyfikatorów - wciśnij przycisk tuż przed wejściem do budynku), użyj portalu i zniszcz napotkanych wrogów. Na skrzyżowaniu dróg skręć w lewy korytarz i zniszcz wszystko w kolejnej lokacji.

Platinum bolt: Po prawej stronie znajduje się ściana z "mysią dziurą" - użyj tam spider bota i wciśnij nim przycisk - otworzy on przejście z drugiej strony i będziesz mógł zdobyć kolejną platynową śrubę.

UZBROJENIE

Magnitron Blaster



Co to?: To samo działo stowane na ziemi tylko, że teraz strzelają mocniejszymi pociskami
Pojemność Magazynku (max): 50
Zasięg ★★★
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Idealne na Boss ów. Potrafi w 2 wszystkich "oczyszcza" większość pomieszczeń
Nota ★★★★

Seeker Gun



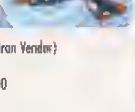
Co to?: Purpurowe "coś", po wystrzeleniu inteligentnie kieruje się w stronę wroga
Dostępne (po raz pierwszy): Yukovor Canyon - Barlow
Cena: 5,000
Pojemność Magazynku (max): 20
Koszt Amunicji: 20
Zasięg ★★★★
Siła ★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Działa jak samonaprowadzająca rakieta - z tym, że działo na zasadzie bomby i można wystrzelić ich dowolną ilość.
Nota ★★★1/2
Modyfikatory: lock-on, shock
Upgrade: HK22 Gun

HK22 Gun



Co to?: Podobne do Seeker Gun o, jednak z potrójnie większą mocą!
Pojemność Magazynku (max): 50
Zasięg ★★★★
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Wspaniała broń! Powinna być zawsze w Twoim quick-select, z broni wylatują 3 bomby w jednym czasie wystrzel takich 10, a będziesz mieć święty spokój w każdej możliwej lokacji. (Uwaga! Nie instaluj modyfikatora lock-on bowiem stracisz ok. 1/3 zadawanych obrażeń)
Nota ★★★★★★

HYDRA



Co to?: Macarna broń, wybuch podrzuca przeciwników w powietrze
Pojemność Magazynku (max):
Yukovor Canyon - Barlow (Gadgetron Vendor)
Cena: 1,000 000
Pojemność Magazynku (max): 100
Koszt Amunicji: 50
Zasięg ★★★★★
Siła ★★★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Tak
Komentarz: Broń z serii "dla bogaczy", strzelające bardzo mocnymi rakietami. Jest bardzo drogo w "utrzymaniu", ale za to równie skuteczne w użyciu
Nota ★★★★★
Modyfikatory: lock-on
Upgrade: Brak

Spyderbot



Co to?: Wsparcie w postaci max. 4 latających cyborgów
Dostępne (po raz pierwszy):
Canal City, Notak
Cena: 65,000
Pojemność Magazynku (max): 12 (w istocie 3, ponieważ lecą 4 roboty w jednym czasie)
Koszt amunicji: 100
Zasięg ★★
Siła ★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Świetne wsparcie, zwłaszcza na boss ów i większe grupki wrogów, tych czterech kolesi strzeli do wszystkiego aż skończy im się amunicja. Niestety na dłuższą metę mało skuteczne, bowiem można skorzystać z ich usług tylko 3 razy (bez dotankowania)
Nota ★★★
Modyfikatory: brak
Upgrade: Killmod

cd UZBROJENIE

Rifleman



Co to?: Wsparcie w postaci max 4 latających cyborgów dodatkowo miotających bombami
Pojemność Magazynku (max)- 40 (w istnieje. 10)
Zasięg ★★
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz. Strzelają szybciej i mocniej niż Synthenoidy na dodatek rzucając przy tym bombami. Nadal mały "magazynek" do czasu, gdy nie zdobędziesz kolejnych "udoskonaleń"
Nota ★★★★1/2

Lava Gun



Co to?: "Spreyem" wystrzeliwująca gorący strumień lawy
Dostępne (po raz pierwszy)- Mining Area Tabora
Cena 25.000
Pojemność Magazynku (max) 200
Koszt amunicji: 1
Zasięg ★★★
Siła ★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz. Dobra broń. Kręcąc się wokół własnej osi tworzysz kołko niczym helenica) tym samym zadając śmiertelne obrażenia wrogom. Zamplikowanie modyfikatora w postaci Acid zwiększa znacznie obrażenia.
Nota ★★★★
Modyfikatory: lock-on, acid
Upgrade Meteor Gun

Meteor Gun



Co to?: Wyrzutnia "płonących skał"
Pojemność Magazynku (max) 400
Zasięg ★1/2 (★★★★★ z mod em lock-on)
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz. To jedna z największych rozczarowań w całej grze! Ta broń jest znacznie gorsza niż jej poprzednik (Lava Gun) Latające meteory są duża mniej skuteczne na wrogów, anizeli strumień lawy [illegible] radzę używać Lava Gun a tylko i wyłącznie GDY JEST KONIECZNY, aby przypadkowo się nie upgrade ować bowiem wyskasz tym samym słabszą broń. Sytuację ratuje nieco modyfikator lock-on, dzięki czemu zasięg wystrzeliwanych pocisków jest bardzo duży
Nota ★ (★★★★★ z mod em lock-on)

Bouncer



Co to?: Dziwna broń wystrzeliwująca 1 bombę, z którą wyskakuje skakanie mniejszych
Dostępne (po raz pierwszy) Mining Area, Tabora
Cena 100 000
Pojemność Magazynku (max)- 25
Koszt amunicji 50
Zasięg ★★★
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz: Dobra na duże grupy przeciwników, bezużyteczna na pojedynczych wrogów
Nota ★★★★
Modyfikatory: lock-on, acid
Upgrade Heavy Bouncer

Heavy Bouncer



Co to?: Podobny do zwykłego "Kancura" z tym że strzela potężnymi bombami
Pojemność Magazynku (max) 60
Zasięg ★★★
Siła ★★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz. Jedna z najlepszych broni w grze, bez wątpienia musi znaleźć się w Twojej podstawowej "dziewiątce" (quick select) Potężny wybuch zadający jeszcze większe obrażenia
Nota ★★★★★

Wróć do skrzyżowania i udaj się teraz w prawą stronę, ponownie zniszcz wszystko.

Nano-tech boost: Po lewej stronie zobaczysz pustą fontannę, najej szczycie pojawi się Nanotech Boost w następnej godzinie, niż jest obecnie (czyli, jeśli masz 17 48 - dopalacz pojawi się o 18 00) - możesz zaczekać do następnej godziny lub zrobić sejwa, wyjść z gry i zmienić ustawienia w zegarze konsoli.

Wjedź windą na górę i zabij wszystkich brutali Skręć w prawo i znajdź następną windę, która zabierze Cię w dół Powtórz sekwencję z zabijaniem i poszukaj kolejnej windy, która zabierze Cię do sklepu z nową zbroją. Kup nowy pancerz (dość drogi - 100,000) i idź na wprost ze sklepik. Teraz dzięki Gravity Boots będziesz mieć przyczepność na oknach wieżowca. Podążaj w dół budynku i niszcz napotkanych wrogów, aż otworzy Ci się jedno z okien na tyle szeroko, że będziesz mógł wejść do środka. Czeka Cię teraz dość trudna przeprawa z dużą ilością przeciwników. Zniszcz napotkanych wrogów i wjedź na górę windą.

Platinum bolt: Po wyjściu z windy obróć się w lewo, ujrzysz platynową śrubę umieszczoną na lewitującej platformie

Użyj swingshota, aby przedostać się na następną platformę, następnie przejdź przez "zakręconą" drogę i prosto do następnej windy. Teraz idź prosto przed siebie, trafisz na następny wieżowiec - zejdź w niższa rejony, aż trafisz na otwarte okno. Wewnątrz obejrzysz scenkę i bezpośrednio po niej znajdziesz się po raz drugi na Planecie Aranos.

Platinum bolt: Wróć na Boldan do miejsca, gdzie zostałeś uprzednio uwięziony. Na górze pomieszczenia znajduje się Platinum Bolt, aby je zdobyć skorzystaj ze swingshota.

Planeta Aranos - Flying Lab Part 2



Wytyczne misji:
- Free Ratchet from prison cell
- Meet up in hangar bay
- Turn off the forcefield
- Explore the rest of the flying base
- Purchase Quark action figure

Na początku przejmujesz kontrolę nad Clank'iem.



Przeskocz przez zatapiające się platformy i zabierz ze sobą Hammer Bot a. Wejdźcie razem windą na górę. Użyj go do destrukcji dużych pudełek, następnie wejdź na dolną część huśtawki i daj komendę hammer bot owi, aby uderzył młotem. Zostaniesz wrzucony na wyższą kondygnację. Podążaj dalej korytarzem i zabierz ze sobą 2 microboty, następnie zjedź z nimi w dół windą. Teraz naciśnij świecący przycisk na podłodze, a otworzą się drzwi, za którymi czeka Hammer bot Wejdź z microbot ami na huśtawkę i ponownie daj komendę uderzenia młotem Na górze daj rozkaz swoim kompanom, aby weszli do środka drzwi (enter). W następnym pomieszczeniu zignoruj 2 duże cyborgi i biegnij wprost na windę. Na górze zabierz ze sobą wszystkie microboty i daj im rozkaz ataku na dużych cyborgach, następnie użyj ich, aby otworzyć drzwi. W korytarzu wciśnij świecący przycisk na podłodze.
Teraz kolej na Ratchet'a Na początek uzupełnij amunicję i kup Shield Charger. Udaj się korytarzem po prawej i zniszcz napotkane cyborgi Idź dalej poprzez ruchome platformy, użyj wall-jump a, aby dostać się na wyższą kondygnację Pozostaje Ci jeszcze tylko skakać na kolejnych platformach, które pojawiają się w czasie, gdy jesteś blisko danej podstawki. Biegnij przed siebie, aż trafisz na windę i z powrotem uzyskasz kontrolę nad Clank'iem.

Biegnij na wprost, przeleć nad gorącą lawą, a następnie skacz na wysuniętych filarach. Uwolnij bridgebot a i na wstępie daj mu rozkaz zrobienia mostu Znajdź windę i wjedź nią na górę (razem z bridgebot em). Stwórz kolejny raz most i wyskocz z samego brzegu tak, aby dolecieć na oddaloną platformę. Uwolnij wszystkie boty i zbuduj most, na drugiej stronie daj rozkaz ataku microbot om. Uwolnij pozostałe boty i skorzystaj trzykrotnie z usług "młotkowego". W następnym pomieszczeniu weź kolejnego microbota i użyj ponownie hammerbota i na nowo otwartej drodze zbuduj most. Na końcu drogi użyj 4 microbotów, aby otworzyć drzwi
i czas na Ratcheta. Na wprost leży nowy klucz francuski Dalej czeka Cię skakanie po znikających platformach. W następnym pomieszczeniu zniszcz grupkę cyborgów i przygotuj się kolejny raz na znikające platformy. Spotkasz Clank a i Twój statek (niestety jeszcze nie gotowy do użycia).



Platinum bolt: Skocz obok statku w przepaść i momentalnie się obróć - leć w przeciwną stronę do horyzontu Tuż pod latającą bazą znajdziesz platformę, na której leży Platinum Bolt. Aby wrócić z powrotem, użyj Levitatora.

Teraz biegnij prosto na drabinkę, wejdź na kolejne szczeble i ułóż układankę Infiltratorem. Tuż obok użyj Leviatatora, aby przelecieć przez 3 kolejne tunele wypełnione lawą (uważaj na podnoszący się poziom lawy, pola magnetyczne i wirujące śruby) Na końcu drogi obejrzysz scenkę, wróć do miejsca, gdzie stoi Twój statek Zanim polecisz na następną planetę (Gom), możesz jeszcze udać się do pomieszczenia na wprost od statku i przelecieć przez kolejny tunel z lawą - na jego końcu można nabyć figurkę Kapitana Quarka (20,000), którą można wymienić na Armor Magnetizer (planeta Todano).

Planeta Gorn - Thugs-4-Less Fleet



Wytyczne misji:
- Defeat the Thugs-4-Less Fleet

Zniszcz 4 potężne statki bojowe;
tym razem całkowicie ignoruj "małych najeźdźców" - skup się tylko na podstawowym celu. Jeśli w dalszym ciągu nie udoskonaliłeś broni w swoim statku, to najwyższy czas to zrobić Po wykonaniu zadania możesz wypełnić dodatkowe "wyzwania".

Platinum bolt: Standardowo: wybierz challenge#4 i wygraj go, przelatując przez wszystkie pierścienie Ostatni z nich to Platinum Bolt.

Planeta Snivelak - Thug HQ



Wytyczne misji:
- Rescue Angela

Na początku użyj swingshota, aby przeskoczyć przez kolejne "gap y" do środka budynku.



Nano-tech boost: Na ostatnim gap ie rozbujaj się na tyle wysoko, aby wskoczyć na dach budynku i dosięgnąć Nanotech Boost a.

Podążaj na wprost i skacz za pomocą swingshota, na końcu drogi chwyć się dla odmiany niebieskiego punktu - zrzuci on na ziemię balustradę do grindowania. Zjedź nowo utworzoną "rynną", aż dotrzesz na twarde podłoże. Wespnij się na pobliski filar i aktywuj kolejne czujniki za pomocą dynama. Na samym szczycie idź w lewo i użyj minirocket tube, aby pozbyć się natrętnych śmigłowców. Teraz zejdź z powrotem na dół i na wprost przez most na końcu drogi wskocz na "dopalacz" skoku, znajdziesz się przy sklepie z nową zbroją (Electrosteel). Zakupienie owej osłony bardzo przyda Ci się w dalszej części poziomu.

Platinum bolt: Tuż po użyciu turbo-skoku, rozejrzyj się za czujnikami dla dynama (znajdziesz je po prawej stronie budynku). Wskocz na niższą platformę i przejdź przez mały "tor przeszkód". (używaj dynama do uruchamiania windy i zmiany kierunku platform). Na samym szczycie czeka nagroda - Platinum Bolt.

Uzupełnij zapasy amunicji i ruszaj dalej przez most, czeka Cię sporo walki z trudnymi przeciwnikami. Zapewnij sobie wsparcie Synthenoid ów, a na duże czołgi używaj mini-nuka. Musisz dostać się do samego centrum miasta. Gdy tego dokonasz, po krótkiej scenie czeka Cię walka z wielkim Mech em.

Boss Giganto-Cyclop Mech



Aby pokonać gigantycznego mecha, musisz wskakiwać na turbo-wyskocznie tak, aby te wyrzucały Cię do dział naziemnych. Ostrzelwuj robota, aż nie zniszczy danego działa, wówczas szukaj następnego Sekwencję powtarzaj, aż do całkowitej destrukcji robota. Walka jest bardzo długa i nieco nużąca, po wszystkim zobaczysz krótką scenkę i możesz uderzać na kolejną planetę.

Planet Smolg - Distribution Facility



Wytyczne misji:
- Search the distribution facility
- Traverse the warehouse
- Explore the docking ships

Na początku udaj się w prawą stronę, skacz przez latające platformy, aż do pobliskiego budynku. Wewnątrz trafisz na windę, którą zjedziesz w dół. Następnie użyj Levitatora, aby przedostać się przez 6 kolejnych platform umiejscowionych w powietrzu, robiąc sobie przystanki na każdej z osobna, aby uzupełnić zapas paliwa.

Platinum bolt: Na trzeciej z kolei platformie zlokalizuj (nad Tobą, w powietrzu) mniejszą platformę. Dostań się na jej szczyt używając Levitatora. Na jej podłożu znajdziesz kolejny Platinum Bolt.

Na 6-stej platformie wieć na szczyt wysoko ustawionych skrzyń i tuż ze nimi po prawej stronie skorzystaj z levitatora, aby przedostać się na ostatnią platformę, gdzie kupisz za 40.000 Translactor. Możesz wrócić na statek używając portalu.

Teraz podążaj na lewo od statku. Wskocz na turbo-wyskocznię - wystrzeli Cię ona na pokład latającego transportera. Wewnątrz wciskaj świecące przyciski na podłodze, aby wyłączać pola siłowe blokujące drogę Musisz odnaleźć taśmę produkcyjną i uruchomić ją dynamem. Teraz możesz wskoczyć na wyższe kondygnacje za pomocą wysuniętej skrzyni. Na końcu drogi znajdziesz drugą taśmę transmisyjną. Wciśnij aktywując najpierw czujnik po lewej i wskocz na ruchomą platformę, a gdy dojedziesz do końca pasa, użyj ponownie dynama. Podnośnik zawiezie cię na górę, gdzie trzeba ułożyć układankę z opornikami (electrolyzer), aby uruchomić windę Obejrzyj scenkę i podążaj drugą na wprost, grinduj na dolną platformę, a następnie skacz przez latające platformy, czeka Cię



jeszcze trochę walki z wrogami (kraby, cyborgi) i układanka z infiltratorem w roli głównej. Na samym końcu drogi odnajdziesz mały świecący kawałek Hypnomatic'u, weź go i wskakuj na ruchomą platformę, która zawiezie Cię wprost na statek. Kieruj się na następną planetę - Damosel

Planeta Damosel - Algon City

Wytyczne misji:
- Save the overrun planet
- Bring the Hypnomatic parts to the Hypnotist
- Ride the train rails
- Explore the moon
- Defeat the mothership



Kieruj się na wprost do budynku naprzeciw, a następnie w lewo na świecący portal. Za chwilę Clank zamieni się ponownie w wielkiego robota i będzie to zarazem jego ostatnia misja. Musisz zniszczyć latający statek UFO. Aby tego dokonać, uderzaj go z pięści, gdy ten będzie lądował na ziemi. Przy ostatnich tchnieniach spodek wytworzy pole energetyczne - wskocz na metalowy płot, który nie jest pod działaniem prądu i stamtąd wykończ statek strafe ując na boki i strzelając z rakietek. Po wygranej walce dostaniesz mapper. Przyrząd ów pokazuje na mapie sekretne lokacje. Gdy powrócisz do "skóry" Ratcheta, udaj się prawą ścieżką zjeżdżając na szynach kolejowych przez długi tor prze-



szkód. Na końcu czeka 2 część hypnomatic'u. Użyj portalu tym razem udaj się na wprost od statku. Podążaj prosto przed siebie i niszcz wszystkich napotkanych wrogów (aby małe gryzonie przestały się rozmnażać w nieskończoność - niszcz ich domki) - jest ich całkiem sporo, a warunkiem otwarcia drzwi do następnych lokacji jest destrukcja wszystkich wrogów na danym terenie. Na końcu drogi trafisz na taksówkę, która zabierze Cię do banku. Aby dostać się do środka, użyj wall jump a.

Platinum bolt: Gdy wejdziesz do środka banku, zamroź fontannę po prawej, a następnie grinduj na lodowym soplu w dół, gdzie znajduje się platynowa śruba.

W banku schemat jest identyczny- niszczysz wszystko, a otworzą się przejścia do następnych lokacji. Za piramidą Megacorp wjedź windą na górę, gdzie natrafisz po walce na małe jeziorko - zamroź je i dzięki temu dostaniesz się na wyższą platformę. Na górze spotkasz kolesia, który stworzy Ci cały hypnomatic, jeśli dostarczysz mu wszystkie części. Ostatnia część znajduje się na planecie Grelbin. Wróć tutaj, gdy ją zdobędziesz.

Platinum bolt: Wróć do piramidy Megacorp i użyj na niej hypnomatic, przejmij kontrolę nad robotem na jej szczycie. Spadnij nim na ziemię i wysadź go w powietrze (trójkąt) tuż przy ścianie tak, aby zrobił w niej dziurę. Wewnątrz znajdziesz kolejną śrubkę.

Gdy już zdobędziesz brakującą część, zapłać kolesiowi 10,000 za robocizną i ciesz się nowo zdobytym gadżetem. Hypnomatic umożliwia przejęcie kontroli nad niektórymi cyborgami. Użyj go na takowym za zamkniętą bramą, zniszcz nim wrogów i przedostań się na drugą stronę wysepki, gdzie wciśniesz przycisk. Wróć taksówką na statek i wracaj z powrotem na Grelbin.

Planeta Grelbin - Tundor Wastes



Wytyczne misji:
- Find Angela
- Traverse the ice field
- Bring moonstones to the Mystic
- Trade moonstones for Hypnomatic part
- Explore the caves

Zejdź na dół i odszukaj 9 "księżycowych kamieni", aby mędrzec odsunął wielką skałę z zawalonej kopalni. Zadanie identyczne, jak na pustyni. Obszar jest dość duży - wystarczy tylko brnąć w nieodwiedzana dotąd rejony i zbierać kolejne kamienie (zniszczenie arktycznego smoka nagradzane jest 1 sztuką moon stone). Po usunięciu głazu, mędrzec zaproponuje Ci brakującą część do hypnomatic'u za 16 kamieni. Idź nowo otwartą drogą i skorzystaj z lotni - musisz przelecieć przez tunel w jaskini, omijając spadające sople lodu. Na końcu drogi ułóż układankę infiltratorem i idź przez otwarte drzwi. Teraz musisz wciskać świecące na podłodze przyciski, aby otwierać kolejna przejścia. Dalej czeka Cię jeszcze jedna układanka z infiltratorem, dzięki której otrzymasz dostęp do nowych terenów w poszukiwaniu księżycowych kamieni.



Platinum bolt: Kolejna śrubka jest pod jedną ze śnieżnych zasp (na samym środku mapy).

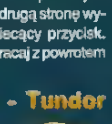
Znajdź 16 takowych, daj je mędrcowi i wracaj na Planetę Damosel po pełnowartościowy Hypnomatic.

Planeta Damosel - Algon City



Skorzystaj z taksówki, aby szybko dostać się do upragnionego miejsca. Zapłać kolesiowi 10,000 za robociznę i ciesz się nowo zdobytym gadżetem. Hypnomatic umożliwia przejęcie kontroli nad niektórymi cyborgami. Użyj go na takowym za zamkniętą bramą, zniszcz nim napotkanych wrogów i przedostań się na drugą stronę wysepki, gdzie wciśniesz świecący przycisk. Wróć taksówką na statek i wracaj z powrotem na Grelbin.

Planeta Grelbin - Tundor Wastes



Platinum bolt: Musisz wrócić w miejsce, gdzie kończył się lot w jaskini i udać się w prawą stronę. Znajdziesz tam robota, nad którym możesz przejąć kontrolę. Udaj się nim do pomieszczenia po lewej i dostań się na sam szczyt, gdzie należy wcisnąć świecący przycisk. Gdy tego dokonasz, otworzą się drzwi - wewnątrz znajdziesz kolejny Platinum Bolt.

Teraz, gdy już jesteś w posiadaniu Hypnomatic'u, udaj się na prawo od miejsca startu i skorzystaj z portalu do wnętrza fabryki. Użyj hypnomatic na stojącym po drugiej stronie robocie. Gdy przejmiesz nad nim kontrolę, podążaj dalej, aż natrafisz na ścianę, wówczas wciśnij ponownie "kółko", aby przejąć kontrolę nad następnym robotem. Kontynuuj zwiedzanie, aż natrafisz na świecący przycisk, który stworzy Ratchet'owi latające platformy. Przeskocz na nich na drugą stronę i ponownie przejmij kontrolę nad robotem za ścianą. Zjedź windą w dół i powtarzaj znany Ci schemat, aż do czasu, gdy natrafisz na świecący przycisk. Tym razem podniesie się poziom wody w pomieszczeniu obok Ratcheta. Wskocz do wody i płyń do miejsca, gdzie wciskałeś przycisk ostatnim robotem.

Platinum bolt: Tuż przy wyjściu na powierzchnię popłyń w dolne pomieszczenie, a na jego końcu trafisz na ukryty tunel. Gdy wypłyniesz na jego powierzchnię, znajdziesz kolejną śrubkę.

Wydostań się na powierzchnię i udaj się do portalu, a następnie w prawo na otwartą przestrzeń. Znajdziesz tu wydobywarkę Raritanium i kilku przeciwników. Podejdź do drzwi, obejrzyj scenkę i możesz udać się na ostatnią w tej grze planetę Yeedil

Wskazówka/podpowiedź: Jeśli chcesz podbudować się finansowo, możesz w dalszym ciągu szukać kolejnych moon stones. Za każdą sztukę mędrzec płaci 3000 śrubek.

Planeta Yeedil - Protopet Factory



Wytyczne misji:
- Break into Megacorps Headquarters

Platinum bolt: Grinduj na sam szczyt prawej balustrady od mostu - znajdziesz tam the right bridge rail to the top, there is a platinum bolt up there.

Za mostem przejmij kontrolę nad robotem i za jego pomocą zahipnotyzuj kolejnego. Powtórz kilkukrotnie ten schemat, wciskając w tym czasie przyciski na podłodze, które otwierają przejście do następnych pomieszczeń. Ostatni przycisk utworzy dla Ratchet'a gap'y do swingshota. Przeskocz na drugą stronę i zniszcz na miejscu wszystkich przeciwników. Idź drzwiami po



lewej stronie i przejmij kontrolę nad robotem. Za jego pomocą musisz zniszczyć wszystkie roboty, aby otworzyć następne drzwi i wcisnąć tam przycisk. Podążaj dalej i niszcz napotkanych wrogów, wkrótce natrafisz na układankę (infiltrator), następną takową znajdziesz tuż za wiatrakami (uruchamia się je dynamem). Następnie pozbądź się dwóch natrętnych czołgów i przeskocz na gap'ie, który pojawi się tuż po destrukcji owych maszyn. Dalej idź w prawo, wkrótce natrafisz na kolejną układankę (tym razem Electrolyzer). Uruchomi ona platformę, która zabierze Cię na drugą stronę dużego pomieszczenia. W następnej lokacji pozbądź się wszystkich wrogów.

Platinum bolt: W pomieszczeniu, do którego się właśnie dostałeś, użyj Tractor Beam'a na jednej z kolumn i przesuń ją tak, aby dostać się na rurę, po której będziesz mógł zjechać po kolejny Platinum Bolt.

Dalej użyj swingshota, aby opuścić zwodzony most. Idź przed siebie, aż dotrzesz do zamkniętych drzwi (po drodze niszcz wrogów). Przy drzwiach obejrzysz krótką scenkę, a tuż po niej czeka Cię walka z ostatnim Boss em (zanim staniesz do walki, uzupełnij amunicję).

Boss - Mutated Protopet

Ostatni Boss wbrew pozorom nie jest taki trudny, na jakiego wygląda. Przy odrobinie szczęścia pokonasz go nawet za drugim razem. Przede wszystkim musisz "strejfować" i skakać z saltem w powietrzu przez cały czas trwania walki. Co jakiś czas pojawi się małe wsparcie w postaci małych gryzoni, cyborgów lub w ostateczności nawet czołgów. Wówczas najlepiej zapewnić sobie wsparcie ze strony Synthenoid'ów/Kilnoidów i dodatkowo postawić kilka turret ów, aby skupić się na walce z boss em. Najskuteczniejszymi giwerami na "futrzaka" są minirocket tube oraz... meteor gun (koniecznie z modyfikatorem "lock-on"). Gdy skończy Ci się amunicja, uderzaj ze wszystkiego innego i dobij gada.

GRATULACJE!!! Ukończyłeś grę. Otrzymasz teraz możliwość zagrania w specjalnym trybie Challenge, który znakomicie nadaje się do nabicia potężnych ilości bolts - co za tym idzie: będziesz mógł zakupić pozostałe bronie oraz dodatkowe ulepszenia dla starych. W owym trybie występuje tzw. Multipler, który zwiększa licznik zbieranych śrubek w miarę dokonywanych zniszczeń (max. x20), poza tym podczas samej gry odczuwalny jest także dużo większy poziom trudności.

cd UZBROJENIE :

Minirocket Tube



Co to?: Wyrzutnia rakiet
Dostępne (po raz pierwszy) Testing Facility Dobbo
Cena 50 000
Pojemność Magazynku (max) 20
Koszt amunicji 20 bolts
Zasięg ★★★★1/2
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Tak
Komentarz. Bardzo dobra broń, szybko, mocno i z dalekim zasięgiem.
Nota ★★★★
Modyfikatory: lock-on, acid
Upgrade Megarocket Cannon

Megarocket Cannon



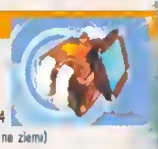
Co to?: Wyrzutnia rakiet z 4 lufami
Pojemność Magazynku (max) 60
Zasięg ★★★★/2
Siła ★★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu Tak
Komentarz. Świetna broń zwłaszcza, gdy naładujesz 4 rakiety i wystrzelisz je w tym samym momencie. Niezwykle skuteczna na Boss ow
Nota ★★★★★

Spiderbot Glove



Co to?: Maszyny wywarzające małe roboty-pająki, które dają się samodzielnie sterować
Dostępne (po raz pierwszy) Megacorp Games, Jaba
Cena 15 000
Pojemność Magazynku (max) 8
Cena amunicji 50
Zasięg ★★★★★(tylko na ziemi)
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz. To taki zdalnie sterowany pająk sabotażysta. Wypuszczasz go w rejon, gdzie znajduje się jakiś nielubiany przeciwnik, wciskasz "kółko" i BOOM! Niekiedy można skorzystać z jego pomocy, aby wcisnąć przyciski niedostępne drogą konwencjonalną (w szybach wentylacyjnych)
Nota ★★
Modyfikatory: acid
Upgrade Tonkbot Glove

Tonkbot Glove



Co to?: Ten sam pająk, tyle że teraz dodatkowo wyposażony w działo
Pojemność Magazynku (max): 24
Zasięg ★★★★★ (tylko na ziemi)
Siła ★★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu Nie
Komentarz: Metalowy "uwsuł" dysponuje teraz dwoma rodzajami pocisków: wcześniejsi "krzyżyk" możemy użyć wyrzutni ognistych kul (im dłużej przytrzymasz przycisk tym dalej zostanie wystrzelona kula). Z kolei "kwadrat" to zwykły, standardowy strzał
Nota: ★★★★

Plasma Coil



Co to?: Giwera miotające wielkie kule, wypełnione po brzegi elektrycznością
Dostępne (po raz pierwszy)- Megacorp Games, Jaba
Cena- 150 000
Pojemność Magazynku (max) 15
Koszt amunicji 50
Zasięg ★★★★
Siła ★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu: Tak
Komentarz. Wystrzelona kula paraliżuje prądem wszystkich stojących opodal eksplozji wrogów. Skuteczne no pozbycie się co bardziej mocniejszych przeciwników strzegących kolejnych lokacji.
Nota ★★★★
Modyfikatory: lock-on acid
Upgrade Plasma Storm

Plasma Storm



Co to?: Potężniejsza wersja Plasma Coil
Pojemność Magazynku (max): 50
Zasięg ★★★★1/2
Siła ★★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Podobnie jak Plasma Coil, z tym, że elektryczna energia z kuli emituje się sama z siebie a po wystrzeleniu takowej odbija się po ścianach robiąc "krzywdę" kolejnym wrogom.
Nota ★★★★★

Hovercraft Gun



Co to?: Wyrzutnia latających min
Dostępne (po raz pierwszy): Megacorp Armory, Todano
Cena: 120 000 bolts
Pojemność Magazynku (max): 10
Koszt Amunicji: 50
Nunga ★★★★★
Power ★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Wypuszczasz latającą minę i detonujesz ją w dowolnym momencie, zabawę psuje mała ilość amunicji (10)
Nota ★★★
Modyfikatory: lock-on, acid, Upgrade: Tetrabomb Gun

Tetrabomb Gun



Co to?: 5 latających min
Pojemność Magazynku (max): 25
Zasięg ★★★★★
Siła ★★★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Zupełnie jak Hoverbomb Gun, tyle, że silniej- zamiast jednej miny leci aż 5! To najmocniejsza broń z tamtej serii
Nota ★★★★★

Sheepinator



Co to?: Broń miotająca fale, która zamieniają wrogów w owce
Dostępne (po raz pierwszy): Megacorp Armory, Todano
Cena: 0 (do odnalezienia)
Pojemność Magazynku (max): 0 (nieskończona amunicja)
Koszt amunicji: 0 (nieskończona amunicja)
Zasięg ★★1/2
Siła: brak
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Zabawna rzecz. Im większy jest przeciwnik, tym bardziej musisz go naprominiewać, aby zmienił się w owcę
Nota ★★
Upgrade: Buick Sheepinator

Black Sheepinator



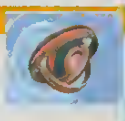
Co to?: To samo broń co Sheepinator z tym, że owce eksplodują!
Zasięg ★★1/2
Siła ★★★1/2
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Teraz zwiększa się sens używania tej broni- owca może zadawać obrażenia swym wrogom
Nota ★★★

Shield Charger



Co to?: Osłona, która otacza Ratchet a, zadając małe obrażenia wszystkiemu co jej dotknie
Dostępne (po raz pierwszy): Flying Lab, Aranos (podczas drugiej wizyty)
Cena: 100 000
Pojemność Magazynku (max): 5
Koszt Amunicji: 100
Zasięg: Bez zasięgu
Siła ★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Użyteczna "broń" przydatna zwłaszcza w dalszych etapach.
Nota ★★★★
Upgrade: Telsa Barrier

Telsa Barrier



Co to?: Elektryczna bariera osłaniająca Ratchet a
Pojemność Magazynku (max): 15
Zasięg ★
Siła ★★★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: W odróżnieniu od Shield Charger, atakuje elektrycznością- dzięki czemu obrażenia są dość wysokie
Nota ★★★★★

Zodiac



Co to?: Najmocniejsze i zarazem najdroższe w otrzymaniu broń w grze
Dostępne (po raz pierwszy): Flying Lab, Aranos
Cena: 1 500 000
Pojemność Magazynku (max): 4
Koszt Amunicji: 10 000
Zasięg: MAX
Siła: ★★★★★★ (1 strzał zabija każdego "niebossa")
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Broń jest całkowicie zbędna- jeśli nie masz ogromnych ilości śrubek, aby pokryć najpierw jej zakup, a następnie 10 000 za każdy pocisk. Lepiej używać UYNO II który dysponuje podobną siłą rażenia za znacznie mniejszą kasę
Nota: ★(★★★★★jeśli jesteś Bill Gates w grach TV)

Clank Zapper



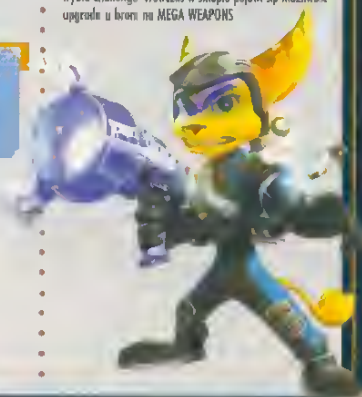
Co to?: Clank jest teraz bronią!
Dostępne (po raz pierwszy): Challenge Mode
Cena: 1 000 000
Pojemność Magazynku (max): 30
Koszt Amunicji: 100
Zasięg: ★★1/2
Siła ★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Clank strzela zielonym strumieniem lasera z wnętrza jego głowy, słaby zasięg i jeszcze mniejsza siła rażenia czynią tę broń raczej słabą, lecz niezbędną do zdobycia 30-tego skill point'u!
Nota ★★
Upgrade: Clank Shocker

Clank Shocker



Co to?: Silniejsza wersja Zappera
Pojemność Magazynku (max): 30
Zasięg ★★1/2
Siła ★★
Automatyczne lokowanie się na celu: Nie
Komentarz: Zwiększyła się siła rażenia, ale nie bardzo. Świetnie nadaje się jako wsparcie do Telsa Barrier i Killinoid ów
Nota ★★1/2

UWAGA! Maksymalna pojemność magazynku dostępna jest po "udoskonaleniu" danej broni na max'a. Można tego dokonać dopiero po jednorazowym ukończeniu gry, w trybie Challenge. Wówczas w sklepie pojawi się możliwość upgrade'u broni na MEGA WEAPONS



SEKRETY:

Teraz, gdy już ukończyłeś grę, pozostaje jeszcze zebrać wszystkie 30 SKILL POINTS - a oto jak (i gdzie) je zdobyć:

1. Prehistoric Rampage
Gdzie?: Planeta 'Oozla'
Jak?: Zastrzel 4 latające pterodaktyle (latają zaraz na początku poziomu)

2. Smash and Grab
Gdzie? Planeta Oozla
Jak? Zniszcz wszystko w magazynie Megacorp (wliczając w to również wszelkie szklane przedmioty takie jak: butelki czy półki)

3. Wrench Ninja: Blade to Blade
Gdzie?, Planeta Maktar Nebula / Battle Arena
Jak?. Pokonaj Chainblade a używając tylko "francuza"

4. Vandalize
Gdzie? Planeta Maktar Nebula
Jak?' Zniszcz wszystkie możliwe elementy otoczenia

5. 2B Hit or Not 2B
Gdzie? Planeta Maktar Nebula / Battle Arena
Jak?. Pokonaj 'B2 Brawler' nie ponosząc żadnych obrażeń.

6. Clank Needs a New Pair of Shoes
Gdzie? Planeta Maktar Nebula
Jak? Znajdź maszynę z "jednorękim bandytą" i wygraj 3x BAR

7. Destroy All Breakables
Gdzie? Planeta Endako
Jak?- Niszcz wszystko, co widzisz na tej planecie, aż dostaniesz kolejnego skilla

6. Operate Heavy Machinery
Gdzie? Planeta Endako
Jak? Użyj podnośnika, aby zniszczyć 10 robotów

6. Speed Demon
Gdzie?. Planeta Barlow
Jak?. Ukończ wyścig "hover bike race" w czasie 2:10

10. Planet Buster
Gdzie?. Planeta Notak
Jak? Wysadź w powietrze latającą gigantyczną planetę

11. You Can Break a Snow Dan
Gdzie?: Planeta Siberius
Jak?: Obok pierwszego garazu jest bałwan - uderz go z kiucza

12. Heal Your Chi
Gdzie?: Planeta Tabora
Jak?: Zbierz wszystkie 100 kryształów na pustyni

13. Robo Rampage
Gdzie? Planeta Dobbo
Jak?. Zniszcz każdy budynek podczas walki wielkim Clankiem

14. Dukes Up
Gdzie?: Planeta Dobbo
Jak? Jako Giant Clanks użyj tylko ataku z pięści, aby pokonać boss'a

15. Old School
Gdzie?. Planeta Dobbo
Jak?: Zabij wszystkich wrogów, używając tylko następujących broni: Omniwrench 8000, Decoy Glove Tesla Claw, Visibomb Gun, Bomb Glove oraz Walloper

16. That's Impossible
Gdzie?' Planeta Joba
Jak? Wygraj "Impossible Challenge" w mini-grach Megacorp

17. How Fast Was That?
Gdzie?: Planata Joba
Jak?. Ukończ wyścig "hover bike race" w czasie 2:20

18. Wrench Ninja II: Massacre
Gdzie?. Planeta Joba
Jak?: Pokonaj wszystkich wrogów, używając tylko klucza i ani razu nie tracąc przy tym życia

18. Bye Bye Birdies
Gdzie?. Planeta Joba
Jak? Zabij 12 ptaków na tej planecie

20. Nothing to See Here
Gdzie? Planeta Todano
Jak? Zniszcz 4 duże rakety, które stoją na samym początku etapu

21. You're My Hero
Gdzie?' Planeta Todano
Jak?: Uchroń wszystkich 10 turystów przed atakiem wiewiórek

22. Try to Sleep
Gdzie?. Planeta Todano
Jak?' Zamień 16 wiewiórek w owce

23. No Shocking Developments
Gdzie?: Planeta Boldan
Jak?' Zjedź kablami wysokiego napięcia, nie robiąc sobie ani razu "krzywdy"

24. Moving Violation
Gdzie? Planeta Snivelak
Jak? Zestrzel 14 statków latających po niebie

25. Midtown Insanity
Gdzie? Planeta Damosel
Jak? Zjedź szynami kolejowymi, nie doznając żadnych obrażeń. (niezbędne będą tesla barrier oraz synthenoidy)

26. Safety Deposit
Gdzie?. Planeta Damosel
Jak?: Uchroń 4 roboty w banku przed najazdem cyborgów

27. Be a Moon Child
Gdzie?' Planeta Greblin
Jak?' Miń wszystkie 101 kryształów na łodzie

28. Nano to The Max
Jak?. Zdobądź max poziom energii Nanotech

29. Nice Ride
Jak? Kup wszystkie bronie, tarcze i upgrade'y dla swojego statku

30. Weapon Envy
Jak?. Zbierz wszystkie bronie (+ upgrade do nich)

A teraz - co można za to otrzymać w nagrodę:

1) Paint Jobs (Zdobądź odpowiednią liczbę Skill Points i złóż wizytę u Silm'a).

Clowner	25 skill points
Insomniac Special	29 skill points
Neutron Star	19 skill points
Plaidtastic	29 skill points
Scoop Nose	18 skill points
Solar Wind	15 skill points
Split Nose	29 skill points
Super Paint Jobs	10 skill points
Warp Streak	10 skill points

2) Cheats (Dostępne po wejściu do opcji SPECIAL/CHEATS).

Nazwa	Liczba Skill points:
Beach Boy	30 Skill Points
Big Head Clank	10 Skill Points
Big Head Ratchet	5 skill points
Clown Suit	20 Skill Points
Enemies have big heads	25 Skill Points
Mirrored Levels	12 Skill Points
NPCs have big heads	15 Skill Points
Ratchet in a Rux skin	7 skill points

Jednorazowe przejście gry odblokowuje tryb widoku FPP, aby go aktywować wejdź do odpowiedniej opcji w zakładce SPECIAL (podczas pauzy).
Jeśli zbierzesz wszystkie 30 Skill points, w nagrodę dostaniesz film "Making Of".
Przejdź wszystkie 60 poziomów w "Impossible Challenge" (Battle Arena), w nagrodę dostaniesz unikalny śnieżny strój.

Vademecum konsolomaniaka

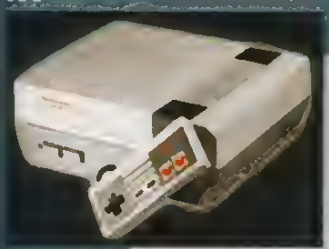


S. Oto Hauwa Ian Mortel Kombat i Killer Instinct :)

Nie masz jeszcze konsoli? Pragniesz powiększyć kolekcje o kolejne platformy? Ponizej znajdziesz kilka informacji które powinny ułatwić Ci, Drogi Czytelniku, podjęcie decyzji. Zapytesz pewnie, po co Ci jakaś stara konsola, skoro masz emulatory? Musisz wiedzieć, że nawet najlepsze emulowanie to tylko namiastka tego, co doświadczysz obcując z oryginalnym sprzętem (wiam, co mówię - jako posiadacz większosci opisanych tu konsol). Kazda z platform posiada swój specyficzny klimat, którego nie odczujesz grając na emulatorze. To jakby porownywać współżycie z kobietą, do jazdy na ręcznym.

Dodatkową zaletą sterych lub uzywenych konsol jest mała utrata wartości przy ewentualnej odsprzedazy - możesz dla próby kupić jakąś starsza konsolkę, pograć na niej, a jeśli Ci się nie spodoba, sprzedać za taką samą cenę (a nawet drozej). Opisałem tu większość z dostępnych na naszym rynku konsol, z wyłączeniem takich unikatów jak NeoGeo, GamePark 32 i "kosmosy" pokroju TurboDuo, WonderSwan, Turbo Express/PC Engine i wiele, wiele innych. W Polsce najlepszym źródłem zakupu wszelakich konsol jest serwis aukcyjny Allegro.com. Niektóre rzadkie konsole lub gry pojawiają się w ofercie raz na miesiąc lub rzadziej, dlatego warto sprawdzać oferty przynajmniej raz w tygodniu. Polecam również obczaić adresy www.exerion.pl oraz http://emu-maki.pl/ lub popularny na całym świecie ebay (www.ebay.de, www.ebay.com). Szukać szczęścia można na krajowych giełdach komputerowych czy w zwykłych komisech. Osobiście swoją kolekcję zawdzięczam serwisowi Allegro (kupiłem tam: Nomada, Jaguara MegaCD i inne bardziej popularne platformy oraz gry). Na podstawie moich ostatnich wypadów do Hamburga czy Paryza, mogę stwierdzić, ze nasze krajowe ceny są stosunkowo niskie, za to wybór za granicą jest o wiele większy. Gdyby ktoś z Was przypadkiem był w Paryżu niech koniecznie znajdzie stecje metra Oberkampf (obok niej znajduje się ok. 10 sklepów ze wszystkim, czego tylko dusza zapragnie). [hauwa]

NES- Nintendo Entertainment System / Famicom (FAMIly COMputer)



Famicom to nazwa 8-bitowej konsoli ktora pojawiła się w Japonii w lipcu 1983 r. a dwa lata później w USA pod nazwą Nintendo Entertainment System (NES) (wyglądem obie konsole różniły się znacznie). Warto wiedzieć, że 1993 powstały odnowione modele w ładniejszych obudowach. To właśnie na NESie swój początek miały, cieszące się dzisiaj wielką popularnością, tytuły: FINAL FANTASY, METAL GEAR, SUPER MARIO, METROID czy CASTLEVANIA. Jest to doskonała konsola dla osób chcących poznać historię, poczuć stare, oldschoolowe klimaty. Na pewno wielu z Was słyszało o Pegasusie (najczęściej możemy go zobaczyć u sprzedawców zza naszej wschodniej granicy). Pegasus to nic innego jak piracka wersja NES-a (również, wszystkie konsole o dziwnie brzmiących nazwach typu Polystation, to nic innego jak klony NES-a). Jeśli ktos skusi się na zakup tej platformy, zalecam kupić oryginalny produkt Nintendo, ponieważ podróby bywają awaryjne, a cena za konsolę jest niemal taka same, w granicach 20-30 zł. Konsola jest dobrze oprogramowana, biblioteka liczy około 900 tytułów, ktore można kupić już od 10 zł/szt. Do konsoli dostępny jest pistolet - Zapper Light Gun (cena ok. 20zł) (gry: DUCK HUNT i HOGAN'S ALLEY).

dane techniczne

Rok produkcji: 1982 Famicom / 1985 NES
Procesor: Motorola 6502 / 1,79 MHz
Pamięć: 2 kB RAM, 2 kB Video RAM
Grafika: rozdzielczość 256x254 pikseli, max 16 spośród palety 52 kolorów
Dźwięk: mono, 5 kanałów
Nośnik: kartridże
2 porty padów

SUPER NINTENDO (SNES)



W Japonii konsola jest dostępne pod nazwą Super Famicom. W USA oraz Europie - Super Nintendo, w skrócie SNES (wersja PAL ma inny wygląd niż USA - w dużej mierze zbliżony do "japończyka"). Na Super Nintendo wyszło ponad tysiąc gier a sporą część stanowią konwersje z ówczesnych automatów. Warto tu wspomnieć o FINAL FIGHT, MORTAL KOMBAT 1, 2, 3, KILLER INSTINCT. Dzięki specjalnej przejściowce Super Game Boy (40 zł) można uruchomić gry z Game Boye. Znajdą tu coś dla siebie miłośnicy kazdego gatunku (oprocz strategów). Aby uruchomić japońską lub amerykańską grę na europejskiej konsoli trzeba użyć specjalnej przejściówki (Game Converter), która jest trudno dostępna (cena ok. 50zł), ale się przydaje, bo większość gier RPG (jak sena FINAL FANTASY) nie pojawiła się nigdy w Europie. Fanom multipleyeru polecam kupić Multitap (ok. 50zł) i jedną z pięciu części BOMBERMANa. Z ciekawszych gadżetów jest też pistolet (cene ok. 20zł) a nawet Nintendo Scope 6 - wielka Bazooka w zestawie z 6 grami (dzieła też z OPERATION THUNDERBOLT).
Obecnie konsola kosztuje ok. 40 zł, a gry - ok. 20 zł/szt. Jest łatwo dostępna. Oprócz wyżej wymienionych gier warto zapoznać się z takimi tytułami jak: DONKEY KONG COUNTRY 1, 2, 3, CHRONO TRIGGER (USA), SUPER MARIO KART, LEGEND OF ZELDA i wiele innych. SNES stanowi jedną z najlepszych konsol minionej epoki.

dane techniczne

Rok produkcji: 1990 Super Famicom / SNES 1992
Procesor: 16 bit 65C816 1,79 MHz - 3,58 MHz
Pamięc: 128 kB RAM, 64 kB Video RAM, 64 kB Audio RAM
Grafika: maksymalne rozdzielczość 512x448 pikseli, do 256 kolorów spośrod 32768
Dźwięk: stereo, 8 kanałów
Nośnik: kartridze (do 32megabitów)
2 porty padów

Nintendo 64



Na N64 przeważają gry z nadmierną ilością "słodyczy". Takie tytuły jak PERFECT DARK, GOLDENEYE 007 czy CONKER'S BAD FUR DAY na szczęście ratują sytuację. Miłośnicy gier strategicznych oraz RPG nie mają tu czego szukać. Niestety z bijatykami, wyścigami oraz grami sportowymi też nie jest najlepiej. W tytułach na tą platformę nie uświadczysz prerenderowanych scenek "filmowych" z uwagi na pojemność kartridża (to ostatnia stacjonarna konsola nowszej generacji posługująca się tą formą pamięci masowej). Także muzyka nie jest tak dobra, jak na konkurencyjnym Saturnie czy Szaraku. Dużą zaletą tej konsoli jest jej bezawaryjność. Niektóre gry (np. PERFECT DARK) wymagają, sprzedawanej osobno, specjalnej przystawki zwanej Expansion Pack (dodatkowa mega pamięci - koszt ok. 60 zł). Do pada można dokupić przystawkę wibrującą - Rumble Pak (ok. 30 zł). Warto także zainwestować ok. 20 zł w kartę pamięci (Controller Pack), choć nie jest ona konieczna we wszystkich grach (część zapisuje stan gry, wg starych standardów - na kartce z grą). Dostępnych gier jest ok. 350 tytułów. Konsolka jest łatwo dostępna - można ją zdobyć za ok. 100 zł w komisach i około 70 zł na aukcjach internetowych (Allegro). Mają ją również w swojej ofercie niektóre krajowe firmy wysyłkowe. Gry kosztują od 15 do 60 zł/szt. Dodatkowy pad ok. 30 zł. Na N64 są dwie rewelacyjne części ZELDY - dla tej gry warto jest kupić konsolę.

dane techniczne

Rok produkcji: 1996
Procesor: 64 bit R4300 RISC 93.75 MHz
Pamięć: 4 MB pamięć główna z możliwością rozszerzenia do 8MB
Grafika: 640x480, 32000 kolorów z palety 16,8 miliona
Dźwięk: 16 bit stereo, 100 kanałów
Nośnik: kartridże o pojemności do 512 megabitów (standard 128 megabitów)
4 porty padów

Piła

Game Boy / GB Pocket / GB Color



Jeśli ktoś ma zamiar kupić Game Boy'a, proponuję od razu zdobyć "Colora". Ma najlepszy wyświetlacz, jest najbardziej energooszczędny, umożliwia użytkowanie największej liczby gier i, oczywiście, gry są w kolorze. Poza tym jest kompatybilny "w dół", czyli uruchomicie na nim gry ze zwykłego GB (odwrotnie nie da rady). Gier wyszła cała masa - ok.1500 tytułów. Najwięcej powodów do zadowolenia będą mieli miłośnicy Pokemonów. Niezłym bajerem jest drukarka oraz kamerka, którą możemy podłączyć do GB. Kamerką (50 zł) można robić zdjęcia (oraz krótkie filmiki), a potem wstawić do kilku prostych gierek swoją twarz. Z zakupem drukareczki mogą być większe problemy. Na starcie proponuję zakup lampki (ok. 20 zł), bez której nie da się pograć nockami przy zgaszonym świetle. Przyda się też ekranik powiększający (szkło pow.) - ok. 20 zł.



Game Boy mono - do 30 zł, Gry od 10 do 30.
Game Boy Pocket - do 50 zł, Gry od 10 do 30.
Game Boy Color - do 100 zł, Gry od 10 do 60.

Nintendo

dane techniczne

GAME BOY
Rok produkcji: 1986 / 1996 Pocket
Procesor: 8 bit Z80 4.19 MHz
Pamięć: RAM 8 kB
Grafika: 160x144
Zasilanie: 4x baterie paluszki wystarczały na 10 godzin gry **Sterowanie:** 4 przyciski, krzyżak
Dźwięk: 4-kanałowy
Nośnik: kartridże

Game Boy Color
Rok produkcji: 1997
Procesor: 8bit Z80 4 MHz
Pamięć: RAM/VRAM: 32 kB/16 kB
Grafika: 160x144
Zasilanie: 2 baterie paluszki wystarczają na jakieś 12 godzin grania
Dźwięk: 4-kanałowy
Ekran: z palety 32000 kolorów może wyświetlić jednocześnie 56
Wyświetlacz: 2.6" colour reflective LCD
Nośnik: kartridże (do 16 Mbit)

Game Boy Advance / SP

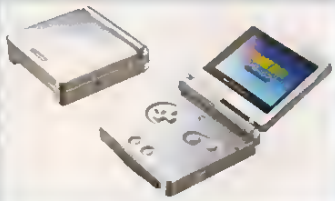
Nintendo



Jeśli masz zamiar grać wieczorami albo w ciemnych pomieszczeniach to zwykłego Advence a musisz uzbroić w oświetlenie zwane Afterburner'em (130 zł) (jeśli nie potrafisz lutować, montaż zleć fachowcy). Tańszą ale też nieco gorszą opcją jest lampka (illuminator/worm za ok. 30-60 zł). Mimo takich zabiegów, obraz nadal będzie odrobinę gorszy niż w przypadku wersji SP (ekran podświetlony fabrycznie). Przelicz gotówkę ale wiedz, że zwykły Advance z wmontowanym Afterburnerem będzie kosztował 100zł taniej niż wersja SP. Obie wersje konsolki różni też sposób zasilenie - SP wyposażony jest w akumulator i nie można używać (opcjonalnie) baterii. Z ciekawszych rzeczy które można odkupić do konsoli wymienię ekranik powiększający - ok. 30 zł, kabel łączący GBA z GC o nazwie Cuba Connection (można odkrywać mini gierki i nie tylko) za ok. 30 zł, link kabel od łączenie 2-4 konsol (przydatny przy graniu w 2-4 osoby) ok. 30 zł, zasilacz lub ładowerkę i akumulator - ok. 30 zł, zasilacz samochodowy ok. 35 zł, AC Adaptor / Battery Pack do Advance'a (zasilanie z sieci) - ok. 100 zł. Niezłym bajerem jest czysty kart tak zwany "Flash Card" na którym można zapisywać gry lub emulatory starszych konsol. Przykładowo Flash Card 128Mb kosztuje ok. 450 zł (od programowanie go potrzebny jest komputer i specjalny kabelek/nagrywarka - kupuje się go razem z Flash Cardem). Advance / SP jest konsolą przyszłościową, więc możesz być pewien, że jeszcze przez długi czas będą ukazywać się nań gry (obecnie jest już około 1000 tytułów!). Dodatkowo można uruchamiać gry ze starych wersji GB. GBA to konsolka dzięki której poczujesz klimat starych czasów.
Ceny: GB Advance - od 180 zł na giełdach / ponad 300 w sklepach. GB SP - od 450 zł na giełdach / ok. 550 w sklepach.

dane techniczne

Rok produkcji. 2001 / 2003 SP
Procesor. 32bit RISC 16 MHz
Pamięć RAM/VRAM/WRAM 32kB/96kB/256kB
Grafika: 240x160, 511 kolorów z 32768 kolorów
Dźwięk stereo (wielokanałowe) Dolby Surround (słuchawki), głośniczek mono
Zasilenie: 2 paluszki 16 h ciągłej gry lub AC Adapter
Waga 140g **Sterowania.** 4 przyciski krzyżak
Rozmiar: 135w x 80h x 25d
Wyświetlacz: Screan 2.9" TFT colour reflective LCD
Nośnik. kartridże (16-128 megabitów)



Sega Master System / SMS 2



Obecnie najłatwiej dostać nowszy, drugi model konsoli Master System. Model ten w stosunku do poprzednika pozbawiono złącza Game Card (umożliwiało korzystanie z kartridży ekstremalnie mało popularnej konsoli SG-1000 / SG-1000 II), wskaźnika power-on, przycisku Reset i złącza rozszerzeń (nie można było podłączyć od konsoli dodatkowych elementów takich jak okulary 3D). Można znaleźć jeszcze SMS 3 (wersja brazylijska - w tym kraju konsola była i jest bardzo popularna). Tytuły takie jak SONIC, STREETS OF RAGE, OUTRUN pokazują jak powinny wyglądać gry na maszynach 8-bitowych. Na SMS wydano około 350 tytułów. Jeśli uda się Wam kupić pierwszą wersję SMS, warto choćby z ciekawości nabyć okulary 3D Glasses z interfece'em - ok. 50 zł. Do wykorzystania okularków trzeba mieć specjalne gry (na opakowaniu z dopiskiem 3D). Niestety jest ich malutko, od ok. 20 tytułów. Do konsoli jest też pistolet (Light Phaser - cena ok 20zł) współpracujący np. z SHOOTING GALLERY, SPACE GUN, RAMBO 3.
Konsolkę kupicie już od 30 zł, a gry od 10 zł. Niestety wybór w naszym kraju jest umiarkowany (sporo jest na Allegro).

dane techniczne

Rok produkcji. 1986 - SMS / 1990 - SMS 2
Procesor: 8bit klon Z80 3,58 MHz
Pamięć 8 kB RAM, 8 kB VRAM
Grafika. 256 x 192, 64 kolory z palety 256
Dźwięk 6 kanałów
Nośnik: kartridże (do 4 Mbit), Geme Cerd
2 porty padów



MegaDrive / Genesis / Mega CD / Sega CD / 32X



Jedna z najbardziej popularnych oldschoolowych konsol w naszym kraju. Amerykańska wersja konsoli nosiła nazwę Genesis, a "japończyk" i "europejczyk" - Mega Drive. Do odpalanie gier z innych systemów potrzebna jest przejściówka (30 zł) która się bardzo przydaje, bo w komisach i na aukcjach internetowych jest wiele gier w systemie NTSC.
Tytułów jest cała masa, bo ponad 1000. Gry, które warto mieć w swojej kolekcji to przede wszystkim: seria SONIC HEDGEHOG, seria MORTAL KOMBAT (1, 2, 3, ULTIMATE MK), EARTHWORM JIM 1, 2, SENSIBLE SOCCER. Dostępna jest też spluwa (Justifier, cena ok. 30zł)) współpracująca np. z LETHAL ENFORCERS 1/2. Przystawka Master System Converter pozwala na odpalenie gier z Master Systemu (ok. 20 zł). Wyszły także dwie przystawki Mega CD: pierwsza od starszego modelu Mega Drive i Mega CD 2 do nowszego (Sega CD jest do Genesisa). Jednak gier na CD pojawiło się niewiele, bo ok. 180, wśród których prawdziwą perełką stanowi HEART OF THE ALIEN ("Another World 2"). Dostępne jest także 32-bitowa przystawka dopalająca - 32X, którą jednak bardzo ciężko zdobyć. Dla przykładu taki VIRTUA FIGHTER (1) na 32X wygląda niemal jak na Saturnie. Na 32X wyszło ok. 50 gier. Cena za czytnik CD to ok. 50 zł, a za 32X ok. 100 zł. Konsolkę można znaleźć nawet w zwykłych komisach, a kosztuje ok. 35 zł. Gry to wydatek rzędu 15 zł NTSC i 20zł PAL.





dane techniczne

Genesis / MegaDrive
Rok produkcji. 1990 Genesis/ 1992 Mega Drive
Procesor 16 bit motorola 68000 7.61 MHz
pamięć RAM 64 kB, video RAM 64 kB
Grafika: 64 kolory 320 x 224 pixels VDP
Dźwięk. stereo Yamacha 2612 RAM 8 kB
Nośnik kartridże (do 32 Mbit)
2 porty padów

32X
Rok produkcji: 1994
Procesor: 32 bit twin Hitachi SH2 RISC 23 Mhz
RAM: 512 kB additionel
Grafika: 320 x 224 max. 32768 kolorów
Inne Koprocesor Genesis 68000, Z80, Genasis 32X VDP, Video processor 50 000 texture mapped polygons/sec texture mapping hardware scaling and rotation
Nośnik. kartridże (32X służy jako przejściówka)

Saturn



Dostępne są 2 modele Saturna. starszy model ma elipsoidalne klawisze, nowszy - okrągłe (patrz zdj) Którykolwiek kupisz - jest dobrze. Saturn uznawany jest za jedną z najmniej awaryjnych konsol z czytnikiem laserowym. Konsolę tę warto mieć choćby dla takich tytułów jak seria PANZER DRAGOON ZWEI NIGHTS, SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER czy VIRTUA FIGHTER 2, których nie znajdziesz na innych konsolach. Na "Sata" wyszło wiele tych samych tytułów, co na konsolę Sony (zazwyczaj są one gorsze niż na Szaraku). Dostępnych jest ich około 600 gier a każdy znajdzie coś dla siebie (sporo ciekawych RPG i bijatyk). Warto zainwestować w pistolet do VIRTUA COP'a 1, 2 (najlepiej kupić Predatora, którego można także podłączyć do PSX a- koszt ok. 40 zł). Sprzedawany osobno lub z grą NIGHTS jest analogowy pad (ok. 60 zł). Warto zaznaczyć, że Saturn ma wbudowaną kartę pamięci i zegar (jest bateria litowa!). Aby odpalać gry z różnych systemów, potrzebny będzie kartridż "Universal Adapter Pro" (ok. 50 zł). Konsolę można łyknąć już od 60 zł, a gry od 10 do 40 zł (perełki chodzą w cenie do 100zł!). Saturn jest dość łatwo dostępny, gorzej z grami - pospolite tytuły można kupić w komisie, z kolei inne można szukać latami.

dane techniczne

Rok produkcji: 1994
Procesor: 32bit 2x Hitachi SH2 28,6 MHz, 2x25 MIPS
Pamięć: 2Mb RAM, 1,54Mb VRAM, 256kB Save Game
Grafika: 320 X 224 - 704 X 512, 32768 kolorów z 16,7 mln
Dźwięk: 32 kanały 16 bit, 44,1 KHz, modulacja PCM i FM
Nośnik gier: CD-ROM (x2), CD-Audio, CD+G
2 porty padów

Sega Dreamcast

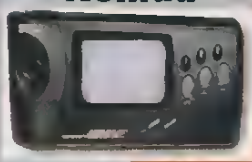


Jeśli jesteś fanem gier Arcade to "Makaron" jest właśnie dla Ciebie. Konsola jest łatwo dostępna. Znajdziesz ją na giełdach, w komisach a nawet na wyprzedażach w supermarketach. Za 200 zł kupisz mało awaryjny sprzęt, na którym jakość gier jest porównywalna z PS2. Warto też nadmienić, że stosunkowo dużo jest gier bardzo dobrych, zas mało ewidentnych crapów. Z lepszych wymienię tu takie tytuły jak SOUL CALIBUR, MSR, SONIC ADVENTURE, SHENMUE 1, 2, VIRTUA TENNIS czy CRAZY TAXI 1 i 2.
Gier jest około 400. Podstawowym zakupem będzie karta pamięci (ok. 40 zł). Proponuję oryginalną VMU 200-blokową z wyświetlaczem, dzięki czemu będziesz mógł zagrać w nieliczne minigry (dodatkowo nieoryginalne karty są awaryjne). Dostępna jest cała masa różnych akcesoriów: dodatkowy pad to wydatek rzędu 35 zł, klawiatura i myszka (każde w cenie 30 zł) ułatwią przeglądanie stron internetowych oraz sterowanie w grach FPS takich jak QUAKE 3 lub UNREAL TOURNAMENT. Do konsoli można dokupić także moduł wibrujący (ok. 20 zł), spluwę (ok. 50 zł) do wspaniałych gier HOUSE OF THE DEAD czy CONFIDENTIAL MISSION, wędkę - 60 zł (do gry SEGA BASS FISHING), Arcade Stick - ok. 70 (najlepszy w mordobiciach) oraz Marakasy z grą SAMBA DE AMIGO (oryginalne marakasy kosztują ok. 600 zł - podróbki ok. 150 zł). Poza tym ne DC jest dostępna masa emulatorów, programów do odtwarzania filmów w różnych formatach oraz MP3. Mamy tez Bleemcasta, który idealnie emuluje i dopala kilka pozycji z PSX-a (MGS, GT2, TEKKEN 3). Gry kosztują od 10 do 70 zł. W sklepach do 100-200 zł. Za pomocą wbudowanego do konsoli modemu możemy połączyć się końcówką kabla telefonicznego do sieci (www, chat...). Jeśli nie masz funduszy na nowe superkonsole to DC jest niezłym rozwiązaniem.

dane techniczne

Rok produkcji: 1998
Procesor. 128bit Hitachi SH4 200 Mhz (360 MIPS, 1,4 GFLOPS)
Pamięć: RAM 16 MB + 8 MB (grafika) + 2 MB (dźwięk)
Grafika: max 1024 x 768, NEC Power VR 100 MHz 16,7 milionów kolorów
Dźwięk: 64 kanały 44,1 KHz Dolby Surround, Yamaha
Nośnik gier. płyty GD-ROM 1,2 GB (x 12), kompatybilność z CD-ROM i CD-Audio
Inne: Modem 56K, **4 porty padów**

Nomad



Tu będzie tylko jeden problem - kupienie samej konsoli. Nomad jest uważany za jeden z najlepszych kąsków kolekcjonerskich. Cena konsoli nie powinna przekroczyć 300 zł. Nomad to taki przenośny Genesis - wszystkie gry, które dostępne są na Mega Drive, będą również chodziły na Nomadzie, ale nie mogą mieć blokady regionalnej (nie pomoże wtenczas nawet przejściówka). Aby grać na bateriach, trzeba dokupić, sprzedawany zazwyczaj osobno, Battery Power Back - ok. 50 zł. Zapomnijcie jednak o grze w ten sposób, bowiem sześć paluszków padnie po godzinie gry. Nomad świetnie spisuje się w nocy. W razie problemów z zasilaczem można używać zwykłego zasilacza 9V. Nomada można także podłączyć do telewizora za pomocą tego samego kabla, którym podpina się Mega Drive'a / Genesis'a, jednak generowany obraz jest w tym przypadku nieco gorszy. Możliwa jest również gra we dwójkę, ponieważ Nomad ma wbudowany port na dodatkowego pada z siostrzanej konsoli stacjonarnej. Jest to moja ulubiona konsolka do grania - cenię ją wyżej niż SNESa.

dane techniczne

Rok produkcji: 1995
Procesor: 16-bit Motorola 68000 7,61 MHz, co-procesor Zilog Z80 (4 MHz)
Pamięć: RAM 64 kB, 64 VRAM
Grafika: 320x224
Dźwięk: 6 kanałów stereo
Nośnik gier: kartridż z Genesis lub MD **Sterowanie:** 8 przycisków, krzyżak
Dodatkowe wejście na pad

Game Gear



Game Gear to taki przenośny Master System. Konsola jest dość łatwo dostępna na aukcjach internetowych. Największą jej wadą jest 'batenozemość'. Proponuję od razu dokupić zasilacz (ten sam co do Mega Drive a) za ok. 20 zł (dzielą się też zwykłe zasilacze 9V). Na Game Gear'a napisano ok. 250 gier, ale niewiele jest godnych polecenia. Warto poszukać takich tytułów jak seria SONIC, FATAL FURY czy NBA JAM. Niestety słaba jakość ekraniku (podświetlanego - można grać po ciemku) uderemnia komfortową zabawę przy szybkim przesuwie ekranu (np. w SENSIBLE SOCCER często nie widać, gdzie leci piłka). Konsolka jest dosyć spora i ciężka, więc nie licz na to, że będziesz nosić ją w kieszeni spodni. Niezłym bajerem, który można dokupić do konsoli, jest Tuner TV - ok. 80 zł, dzięki któremu można oglądać telewizję. Tuner ma dosyć dobrą czułość i jedną ciekawą funkcję - jest w nim gniazdo AV, dzięki któremu możemy oglądać na przykład obraz z kamery video lub innych źródeł - np. innej konsoli. Dokupienie odpowiedniego adaptera (ok. 30 zł) umożliwi korzystanie z kartridży przeznaczonych dla Sega Master System. Konsolę można kupić już za 40 zł a gry ok. 25 zł.

dane techniczne

Rok produkcji: 1991
Procesor: 8bit Z80 3,58 MHz
Pamięć: 8 kB RAM, 16 kB V-Ram
Grafika: 160x146, 64 kolory z palety 4096
Dźwięk: 4 kanały mono
Sterowenie: 3 przyciski, krzyżak
Nośnik: kartridż (do 4 megabitów)
Złącza: zasilanie, kartridż, extension
Wyświetlacz: LCD 3,2',
Zasilanie: 6 bateni AA (max 3-5 godzin ciągłej pracy), możliwosc podłączenia zasilacza lub tzw. Battery Pack-a

PLAYSTATION / PSOne



Jeśli jakimś cudem jeszcze nie masz lub nie miałeś PSX'a i nie wiesz, co zrobić z odłożonymi pieniędzmi, to konsolka ta jest najlepszą inwestycją. Używana konsola już ze niespełna 150zł może być Twoja. Przy zakupie sprawdzaj jak działa czytnik, bo ten, często po kilku latach odmawia posłuszeństwa (gry zaczynają się długo wczytywać, filmiki czytane z płyty zacinają się co chwilę...). Czy długo posłuży używany PSX? Loteria, ot co. Starajcie się kupować modele powyżej SCPH 5502 (patrz z tyłu obudowy). Nowszy model konsoli, o nazwie PSOne można kupić od 220 zł (cena sklepowe to ponad 300 zł). Pamiętaj, że PSOne ma nieco inną konfigurację gniazd: co ma decydujące znaczenie przy ewentualnym wyborze przystawki typu Action Replay.
Wszelakie gadżety również bardzo staniały. Wymienię tu te najbardziej przydatne: karta pamięci 15 bloków - od 15 zł, zwykły pad - od 15 zł, pad analogowy - od 25 zł, Multi-Tap (dla 4 graczy) - ok. 40zł, kabel Link (łączy dwie konsole) - ok. 10 zł, Action Replay - ok. 30 zł, najtańszy pistolet - ok. 40 zł (gier wykorzystujących pistolet wyszło kilkanaście), mata do tańczenia - od 40 do ponad 100 zł (do gier z serii DANCE DANCE REVOLUTION lub JUNGLE BOOK), kierownice od 80 do ponad 300zł. Gier jest od zatrzęsienia (ponad 1500), więc każdy znajdzie coś dla siebie. Ceny od 10 do ponad 100 zł. Niestety nowe, dobre tytuły przestały się już ukazywać, ale takie serie jak TEKKEN, GRAN TURISMO, ISS czy FINAL FANTASY są do dziś nie tylko grywalne, ale i zjadliwie wyglądają.



dane techniczne

Rok produkcji. 1994 / 2000 (PSOne)
Procesor: 32-bit RISC R30005 33,87 MHz (30 MIPS)
Pamięć. 2 MB, 132 MB/sek. (główna), 1 MB (graficzna), 512 kB (dźwiękowa)
Układy wspomagające: 3D Geometry Transfer Engine (60 MtPS, 1,5 miliona poligonów/sek.)
Data Decompression Engine (60 MIPS sprzętowa dekompresja MPEG)
Wydajność (wielokąty/sek.): 360 tys/sek. (z efektami znacznie mniej, zależnie od gry)
Dźwięk: 16 bit stereo, 24 kanały
Nośnik danych: CD-ROM (prędkość 2X), kompatybilność z CD-Audio
2 porty padów

PLAYSTATION 2

SONY



Niestety, podobnie jak w przypadku poprzednika, kupując używaną konsolę ryzykujesz kupno modelu, który może Ci długo nie posłużyć (nie ma jak czytniki Sony). Ewentualnego zakupu używanej konsoli najlepiej dokonać na giełdzie sprawdzając ją dokładnie na miejscu (czy chodzą filmy DVD, czy wczytują się gry za pierwszym razem). Wielką zaletą PS2 jest kompatybilność akcesoriów z PSX'a (oprócz Multi-Tapa i Kabla Link). PS2 jest obecnie konsolą, na którą wychodzi najwięcej gier - w samej Europie wyszło już ponad 600 tytułów. Przez najbliższe 2-3 lata sytuacja nie powinna to ulec drastycznej zmianie. Konsola umożliwia zabawę przez Internet (wymagane stałe łącze dobrej przepustowości oraz NA - abonamentu za grę na razie nie pobiera się), posiada jako taki czytnik DVD (nie odtwarza VCD) oraz dochrapała się całkiem pokaźnego pakietu programów undergroundowych (emulatory itp.). Używany model PS2 w dobrym stanie można znaleźć już za 550 zł. W sklepach nowe konsole kosztują ok. 950 (reaktywowane fabrycznie konsole 'PS2 Graded" za 850zł), a na giełdach - 750/800 zł. Starsze tytuły można kupić już za 40 zł, a nowości około 200 zł. Oczywiście istnieje masa osprzętu, który można dokupić bez większych problemów: oryginalna karta pamięci 8MB - ok. 120 zł, dodatkowy pad Dual Shock 2 - ok. 130 zł, nieoryginalny pad DS2 od 50 zł, DVD Region X (pozwala na odpalanie filmów DVD ze wszystkich regionów) - ok. 60 zł, EYE TOY (gra współpracująca z kamerką) ok. 230 zł, Arcade Stick nieoryginalny ok.130 zł (przydatny głównie w mordobiciach), klawiatura ok.150 zł, myszki od 45 zł, Network Adapter ok. 250 zł (niezbędny przy rozgrywce przez Internet), pilot do DVD od 20 do 150 zł, i.Link - ok. 20 zł. (łączy 2 konsole), mata do tańczenia - 40-100 zł, nieoryginalna spluwa z symulacją trybów Gun-Cona i Gun-Cona 2 ok. 100 zł, podstawka do stawiania konsoli w pionie ok. 15 zł, Multi-Tap nieoryginalny od 50zł.

dane techniczne

Rok produkcji: 2000
Procesor: 128 bit "Emotion Engine", 294 912 MHz
Pamięć: 32 MB Direct Ram bus 3,2 GB/sek. (główna) + 4 MB DRAM 48 GB/sek. (graficzna) + 2 MB (dźwiękowa)
GPU: "Graphic Synthesizer", 147 456 MHz
Wydajność (wielokąty/sek.): 75 mln/sek. (ok. 10-15 mln/sek. W typowych warunkach występujących w grze zależnie od zastosowanych efektów)
Dźwięk: "SPU2+CPU", 48 kanałów sprzętowo + nieograniczona liczba programowo, dźwięk przestrzenny (DD i DTS)
Nośnik danych: DVD (prędkość 4x), CD-ROM (prędkość 24x), kompatybilność z CD-Audio
2 porty padów

MICROSOFT XBOX

Microsoft



To najdroższa z dostępnych na naszym rynku konsol ale i o największych możliwościach (audio-wizualnych). Jeśli nie jesteś kolekcjonerem konsol (nie masz kupy złomu w domu) dodatkowo nie masz PeCeta a chciałbyś pograć w gry, które ukazały się na starszych konsolach, Xbox jest właśnie dla Ciebie bowiem posiada sporo programów emulujących. Niestety konsolę trzeba do tego celu przystosować, zamieniając w niej to i owo (nie wgłębiamy się w szczegóły;) Do dnia dzisiejszego Xbox nie jest dystrybułowany oficjalnymi kanałami, więc w celu zakupu będziesz zmuszony udać się na giełdę do branżowego sklepiku czy skorzystać z usług firmy wysyłkowej. Konsola to wydatek rzędu 900 zł. Oprócz grania daje możliwość odtwarzania filmów DVD (TRZEBA dokupić pilota ze ok 150zł) oraz korzystanie z dobrodziejstw rozgrywki internetowej w usłudze Xbox Live (bez abonamentu - wymagane jednak płyta startowa Xbox Live oraz szybkie łącze ze stałym IP). Doskonałym rozwiązaniem jest możliwość zamontowania do konsoli dysku twardego, na którym możesz przechowywać gry oraz emulatory (zmniejszy się przy okazji eksploatacja czytnika laserowego). Zakup karty pamięci jest zbyteczny, bowiem konsola posiada HD na który zgrywa sobie stany - sama karta służy tylko do przenoszenia danych pomiędzy konsolami. Dodatkowy pad to wydatek rzędu 60zł za nieoryginalny i 150zł za oryginalny, przejściówka na pady od PS2 - ok. 60 zł, kierownica - ok. 250 zł. Na X wyszło już niespełna 400 gier (PAL) i możesz być pewien, że ukaże się ich dużo więcej. Gry kosztują od 30 do około 200 zł.

dane techniczne

Rok produkcji. 2002
Procesor. 32 bit CISC Intel Pentium III, 733 MHz
Pamięć: 64 MB 200 MHz DDR, 6,4 GB/sek
Chipset: specjalna wersja nVidia nForce / Cush
GPU: nVidia Geforce 3, 250 MHz
Dźwięk. max 256 kanałów stereo, dźwięk przestrzenny
Nośnik danych: DVD (prędkość 2-5x), kompatybilność z CD - Audio
Inne: wbudowana karta sieciowa oraz dysk twardy 8 GB, 4 porty padów

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo



Kolejna konsola nowej generacji, posiadająca w swojej bibliotece już 400 tytułów, w tym kilka rewelacyjnych pozycji, które nigdy nie ukażą się na innych konsolach (exclusive) - mam tu na myśli gry Nintendo: SUPER MARIO SUNSHINE, LEGEND OF ZELDA: TWW, METROID PRIME, MARIO KART DD!! czy F-ZERO GX. GC nie posiada możliwości odtwarzania filmów DVD (tylko japoński model Panasonica), ale jest też dużo tańsza od konkurencyjnych platform Sony i Microsoftu. Cena sklepowa to 469 zł., a giełdowa ok. 350 zł. Obowiązkowy wydatek dodatkowy stanowią: oryginalny Memory Card 59bloków - 90zł, nieoryginalne memorki o różnych pojemnościach - od 20 do ponad 100 zł., oryginalny pad - ok. 100 zł, nieoryginalny od 40 zł, przystawki umożliwiające granie w tytuły z GBA (GBPlayer za 250zł , czy Adv.Gameport za 150zł.), Free Loader ok. 100 zł (program pozwalający uruchamiać gry z innych regionów: japońskiego i amerykańskiego) lub Action Replay posiadający tę samą możliwość plus uzyskanie różnych ciekawych efektów w grach np. nieśmiertelność - ok. 170 zł, kabel łączący z GBA ok. 30 zł. Gry można kupić od 50 zł na giełdzie, do ponad 200 zł w sklepie.

dane techniczne

Rok produkcji: 2002
Procesor: IBM PowerPC "Gekko" 482 MHz, 32 bit (64bit FPU)
Pamięć: 24 MB 1Ons 3,2 GB/sek. (główna), 16MB A-Memory 100 MHz DRAM (Video&Audio)
1MB cache tekstur i 2 MB cache bufora ramki, 12,8 GB/sek.(wbudowane w GPU).
Wydajność: ponad 50 milionów plotyg./sek. (5-12 mln/sek. w typowych warunkach występujących w grze, zależnie od zastosowanych efektów)
Dźwięk: specjalizowany 16 bit DSP 64 kanały
Nośnik danych: 8 cm GameCube Disc o pojemności 1,5GB
4 porty padów

ATARI LYNX / LYNX II

ATARI



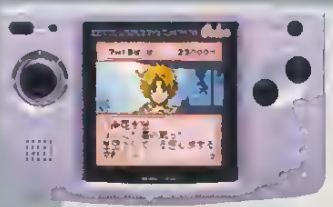
Konsola o podobnych możliwościach jak segowy Game Gear. Istnieją dwa modele Lynxa, różniące się zewnętrznie wielkością i rozmieszczeniem przycisków na konsoli (pod obudową w nowej wersji zastosowano nowsze mniej 'energochłonne rozwiązanie). W nowszej wersji konsoli można wyłączyć wyświetlacz w czasie przerwy w grze co jest zbawienne dla baterii. Jednocześnie usunięto funkcję automatycznego wyłączenia, dodano diodę oznajmiającą wyczerpanie baterii oraz zmieniono mechanizm wkładania kartridży. Konsole są trudno dostępne, pewnie w dużej mierze dlatego, że wyprodukowano ich nieco ponad milion sztuk. Niestety z grami sytuacja przedstawia się jeszcze gorzej. Dostępnych jest niecałe 100 tytułów z których najlepsze to: DOUBLE DRAGON, LEMMINGS i SUPER OFF ROAD. Konsolkę należy raczej traktować jako eksponat kolekcjonerski. Warta jest ok. 150 zł, a gry od ok. 30 zł do "lektozapłaci".

dane techniczne

Rok produkcji - 1989 / AL. II - 1991
Procesor: Two 16-Bit CMOS, 65C02 3,6 MHz
Pamięć: ROM 512 B + 128 kB - 2 MB kartridż RAM - 64 kB
Grafika: 160 x 102, 16 kol. z palety 4096
Dźwięk: 4 kanały mono 8-bit DAC
Nośnik danych: kartridż (średnio 2 megabity - max 16 megabitów)
Zasilanie. 6 paluszków (4-5 godzin) lub zasilacz 9 v
Sterowanie: 7 przycisków, krzyżak

SNK NEOGEO POCKET/ COLOR

SNK



Bardzo udana ręczne konsolka. Jeśli chcecie kupić NeoGeo, to polecam wersję 'Color ", gdyż granie na czarno-białym ekraniku jest męczące i nie sprawia tak wielkiej przyjemności (zresztą w Polsce bardzo rzadko zdarzają się okazje kupna NGP). W BIOS'ie konsoli mamy zegar, horoskop (biorytm), alarm czy czas na świecie. Gier jest niewiele, bo ok. 60 pozycji, ale większość idealnie pasuje do charakteru przenośnej konsolki. Większość z nich to konwersje z automatów w wersji 'Super Deformed" - wielkie główki, małe ciałka. Najlepsza gry to METAL SLUG 1 i 2, NEOGEO CUP oraz wszystkie mordobicia od SNK czyli SAMURAI SHODOWN 1 i 2, KING OF FIGHTERS, SNK VS CAPCOM. Konsolkę można połączyć z Dreamcastem, co było wykorzystywane tylko przy jednej z części KING OF FIGHTERS oraz dreamcastowej wersji CAPCOM VS SNK. Niestety, osobiście kabelka do łączenia jeszcze nigdy w Polsce nie widziałem. Do konsoli można dokupić ekranik powiększający wraz z podświetleniem - ok. 70 zł, ale jest on dosyć trudno dostępny. Przy dobrych wiatrach konsolkę można jeszcze spotkać na wyprzedażach w supermarketach za ok. 150 zł. Cena internetowa to ok. 70 zł. Gry kosztują od 20 do ponad 100 zł i są trudne do zdobycia.

dane techniczne

Rok produkcji: 1998/1999 Color
Procesor: 16-bit Toshiba TLCS900H 6.1 MHz
Pamięć: 16 Kb RAM
Grafika: kolorowy wyświetlacz TFT LCD o rozdzielczość 160x152 pikseli, max 146 kolorów z 4096
Dźwięk: stereofoniczny
Nośnik danych. kardridż
Zasilanie. dwie baterie AA zapewniające ok. 40 godzin ciągłej pracy, jedna bateria CR-3032 dla tzw 'Memory backup'
Wymiary: 130x80x30,5 mm, waga 145g
Sterowenie: 4 przyciski, krzyżak

ATARI JAGUAR / CD



Kolejna bardzo słabo oprogramowana konsola która pojawiła się niedługo przed PlayStation i stanowi przykład platformy nowszej generacji (nieoldschoolowaj) Gry prezentują niewiele gorszy poziom niż na PSX a zdecydowanie korzystniej prezentują się niektóre pozycja 2D Na kartach dostępnych jest około 50 tytułów, na CD - około 15 O ile konsolę można z trudem dostać, tak przystawką CD oraz gramí są ogromna problemy (trzeba liczyć na łut szczęścia) Warto dorwać takie tytuły jak ALIENS VS PREDATOR ULTRA VORTEK TEMPEST 2000 czy KASUMI NINJA Wszystkie gry mają w komplecie nakładkę na klawiaturę numeryczną pada (!) opisującą jej obłożania - to jedna z ciekawostek o której warto wiedzieć Cena konsoli to około 150 zł, a gry można kupić od 50 zł Przystawka CD to wydatek rzędu 100 zł

ATARI

dane techniczne

Rok produkcji: 1993
Procesory: "Tom" GPU - 32-bit RISC, Object - 64 bit, Blitter 64 bit, "Jerry" OSP - 32-bit RISC, Additional chip Motorola 68 K - 16-bit 13,3 MHz
Pamięć: 2 MB RAM
Grafika: 16 7 milionów kolorów
Dźwięk: 8 kanałów 16 bit DSP 44 KHz
Sterowania: 1 przycisk w konsoli, w padzie 3xfira, start, pauza, klawiatura 12 przycisków krzyzak
Nośnik danych: kartridż 48Mbit, CD-ROM x2 (790MB)
2 porty padów

3DO



3DO to nazwa technologii stworzonej przez firmę o tej samej nazwie Technologię te wykupiło kilka innych firm, aby na jej bazie produkować swoje konsola Najczęściej spotykanym jest model Panasonica FZ 1 i FZ 10 (inny wygląd)



Można też trafić na modele Goldstar (również 2 modele) i Sanyo Pad do konsoli jest bardzo tandetny i źle nim się steruje Gier przeznaczonych na tę konsolę wyszło ok 150 Najlepsze tytuły to NEED FOR SPEED, ROAD RASH (obie wersje są lepsze niż na PSX!), FIFA SOCCER oraz dwie części MAD DOGA do których ukazał się pistolet. Niestety trudno go dostać, zresztą tak samo jak owe gry i samą konsolę Od czasu do czasu konsola pojawia się na Allegro gdzie można ją wylicytować za ok 200 zł Niestety, jest to przeważnie sama konsola, jako za z grami jest gorzej niż źle Ceny w takim przypadkach są nie do określenia - zależy kto licytuja i jak bardzo mu na tytule zależy. Przeważnie cena waha się w granicach 40 zł Z tego co wiem, konsola nie posiada blokady regionalnej

dane techniczne

Rok produkcji: 1993
Procesor: 32bit RISC ARM60 12,5 MHz
Układy wspomagające: 2x Video koprocesor / 25 MHz (grafika), układ Ogital Signal Procesor (szesnastobitowy DSP - dźwięk) / 25 MHz Koprocesor matematyczny
Pamięć: 2MB DRAM 1 MB ROM
Grafika: 640x480, 16,7 mln kolorów
Dźwięk: stereofoniczny Dolby Surround, 16 bit 44,1 MHz
Nośnik danych: CD-ROM (x2)
1 port na pad (w każdym padzie jest gniazdo na kolejny pad)

AMIGA CD32



Tak jak Xbox jest "pecetem w innej obudowie", tak Amiga CD32 jest konsolą, która powstała na bazie komputera Amiga 1200. Gry, które się ukazały na CD32, mają swój specyficzny amigowy klimat (i to się liczy). Dostępnych jest ok 150 pozycji wśród których na uwagę zasługują znane większości: CANNON FODDER, LITTLE DEVIL, MICROCOSM, SENSIBLE SOCCER, STARDUST i wiele innych. Bez problemu można korzystać z "kopii zapasowych". CD32 uzyskała także wsparcie sceny amigowej, która wydała nań wiele programów i składanek z hitami z Amigi 500, 600 i 1200. Konsolka posiada niewielką ilość pamięci, z myślą o zapisywaniu stanów z gier. Do rozbudowy systemu posłuży 32-bitowa magistrala systemowa, do której można podłączyć rozszerzania pamięci, karty turbo itp. Dodatkowo zainstalowano dwa gniazda myszy /joystick /kontroler i audio stereo znane ze zwykłych Amig, wyjście na monitory typu RGB/composite video, telewizor, słuchawki i klawiaturę od komputera A4000. Dołączanie do nowej Amigi myszy, klawiatury i stacji dysków zamienią ją w pełnosprawną A1200. Obecnie konsolę najłatwiej dostać w Internecie za ok. 60 zł, a gry do 20 zł/szt.

Commodore

dane techniczne

Rok produkcji 1993
Procesor: 32bit Motorola 68020 EC, 14 MHZ
Grafika: kości AGA, paleta 256 tys. kolorów z 16,7 mln.
Dźwięk: cztery 8-bitowa przetwornik DAC dla komputera, jeden 16-bitowy przetwornik (44 kHz)
Nośnik danych: CD-ROM (300 kB/s) Kompatybilność z Audio CD, CD+G (muzyka+grafika), COTV, Video CD (po zainstalowaniu modułu MPEG).
2 porty padów

VCS 2600/ATARI 2600/ 5200/ 7800

ATARI

Konsola ATARI 2600 (VCS2600) był największym sukcesem firmy, po której dzisiaj pozostała dobrze kojarzona marka - marka, którą wykupiła firma Infogrames Gry z tamtego okresu niestety nie każdemu przypadną do gustu, gdyż nie wszyscy docenią "kilka pikseli poruszających się na ekranie" - oldschool w najczystszej postaci (jakość gier gorsza niż ne NESie). Sukces 2600 zawdzięcza ówczesnym konwersjom z maszyn arcade (lub na odwrót) MISSILE COMMAND, ASTEROIDS czy BATTLE ZONE W sumie ukazało się około 500 gier! Atari wypuściło kilka różnych kontrolerów (patrz zdj.), które można kupić za "grosze" Za oryginalną konsolę A2600 (2 rodzaje z 6 i 4 przełącznikami) będziesz musiał wypłacić nie mniej niż 20 zł, tyle samo też zapłacisz za gry Można spotkać także odmłodzoną, mniejszą wersję konsoli A2600 JUNIOR (ta wersja doczekała się wielu klonów prackich typu "Video Gama" "Rambo" - najczęściej z czerwoną, zamiast srebrnej naklejki, dodatkowo z prostymi grami w ROM'ie) Następca A2600 - ATARI 5200 ma kilka wad nie jest kompatybilny z 2600 i ma nieco kiepskie kontrolery (wyszło nań około 120 gier, które są trudno dostępne) Nie polecam kupna tego sprzętu - poszukajcie lepiej modelu A7800, w którym wyeliminowano wspomniane błędy (odpalicie nań gry z 2600) Na 7800 wyszło ok. 65 gier Najlepsze z nich oprócz wyżej wymienionych to SPACE INVADERS (pierwsza konwersja z automatów), PITFALL, PAC-MAN, COMMANDO, MOON PATROL oraz DOUBLE DRAGON.



■ A7800 wygląda bardzo podobnie do A2600 JUNIOR, ze srebrną naklejką na górnej ubudowie



dane techniczne

ATARI 2600
Rok produkcji: 1977
Procesor 8bit 6507 pracujący z częstotliwością 1 19 MHz
Pamięć: 128 bajtów RAM, 4 kB ROM
Grafika: rozdzielczość 320x160, max 4 kolory z 16
Dźwięk 3 kanały mono
Inna wspomaganie CPU TIA (Television Interface Adapter)
Nośnik: kartridz do 16kB

ATARI 7800
Rok produkcji: 1986
Procesor: 8bit 6502C pracujący z częstotliwością 1.79/1,19 MHz
Pamięć 4 kB RAM 4 kB ROM (wbudowane)
Grafika 320x240 pikseli 256 kolorów
Inna: układy wspomagające MARIA (grafika), TIA (dźwięk) RIOT (kontrolery)
Nośnik: kartridz do 48 kB

TIGER GAME.COM



Kolejna z trudno dostępnych konsolek, ręcznych konsolek Po włączaniu ukazuje się nam ładna animacja i konsola wita się "ludzkim głosem" Po chwili ukazuje się ekran systemowy, z którego mamy dostęp do wbudowanych aplikacji Są to: książka telefoniczna, kalendarz kalkulator, gra - pasjans, historia najlepszych wyników gier oraz menadżer podpiętych kartridży Dotykowy (!) ekran jest czuły i sprawuje się doskonale, a sama konsola wyłącza się po chwili nieużywania w celu zaoszczędzenia energii Cena za konsolkę nie powinna przekroczyć 100 zł A gier ok 50 zł Z moich obliczeń wynika, za ukazało się tylko 19 tytułów Niektóre takie jak RESIDENT EVIL 2, MORTAL KOMBAT TRILOGY czy FIGHTERS MEGAMIX brzmią groźnie ale niestety już tak nie wyglądają. W końcu to tylko 8-bitowy sprzęt z czarno-białym wyświetlaczem Potraktujcie ją jako ciekawostkę - kupno raczej odradzam.

game.com

dane techniczne

Rok produkcji 1997
Procesor: 8-bit Sharp 32 MHz
Grafika: 192x160, 256 poziomów szarości
Wyświetlacz: ekran dotykowy LCD 3 5"
Dźwięk mono 8bit **Zasilanie:** 4 paluszki lub zasilacz
Sterowania: 8 przycisków, krzyzak, ekran dotykowy
Nośnik: kartridz

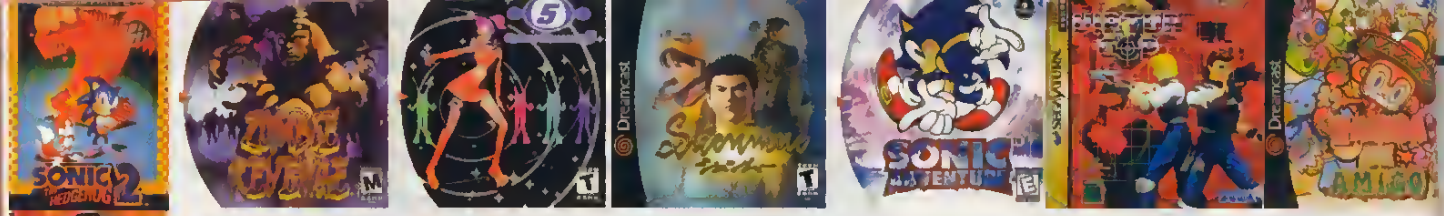
NOKIA N-GAGE



Przez długi czas wstrzymałem się przed ewentualnym zakupem N-GAGE głównie ze względu na wysoką cenę (abonenci Idea muszą płacić a gole konsola jest stanowczo za droga). Drugą, niepokojącą mnie rzeczą jest mała liczba dostępnych gier (ok. 20) oraz niewielka liczba zapowiedzi. Wysoka jest także cena gier - wynosi ok. 200 zł. Nie chcę być złym prorokiem, ale całkiem możliwe, że wkrótce sprzęt będzie można odłożyć do lamusa. Konkrety: sprzętowo to najpotężniejsza z dostępnych przenośnych konsol, która dodatkowo posiada funkcje telefonu komórkowego, organizera oraz multimedialnego odtwarzacza. Mamy tu kalkulator, notatnik, kalendarz, przelicznik walut i miar, tuner radiowy, dyktafon (zgrywanie rozmów lub muzyki), player MP3/ACC, przeglądarkę XHTML, obsługę Javy (możliwość grania w setki gier napisanych w tym języku) i wiele innych "popierdółkowatych" rzeczy znanych z telefonów komórkowych i palmtopów (brakuje tylko aparatu cyfrowego). Jeśli zależy Ci jedynie na czystym graniu bez masy bzdetów, zainwestuj lepiej w GBA SP

dane techniczne

Rok produkcji: 2003
Procesor: ARM9 104 MHz
Waga: 137 g (z baterią standardową)
Wymiary: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm, 139cm3
Podświetlany kolorowy wyświetlacz graficzny o wysokim kontraście (rozdzielczość 176 x 208 pikseli)
Wiadomości multimedialna MMS, pełne funkcje poczty elektronicznej (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2)
Trójzakresowy telefon EGSM 900/GSM1800/GSM1900, złącze podrzędne USB 1 1. do pobierania cyfrowej muzyki z komputera, dźwięki dzwonka MP3, AAC, Midi, WAV WAP przez GPRS, wbudowany mechanizm wibrujący, wbudowany zestaw głośnomówiący, wejście stereo do nagrywania dźwięku (analogowego), złącza podrzędne USB 1 1. do pobierania cyfrowej muzyki z komputera PC, gry dostępne na kartach pamięci (MMC), 3,4 MB pamięci typu flash w urządzeniu na potrzeby użytkownika, graficzny system obsługi zgodny z platformą Series 60, który umożliwia wielowątkową pracę aplikacji i nawigację w pięciu kierunkach, cyfrowy odtwarzacz plików muzycznych AAC i MP3, stereofoniczny zestaw słuchawkowy hi-fi do odtwarzacza muzycznego, stereofonicznego radia FM i rozmów przez telefon (w trybie mono), wbudowana nagrywarka (AAC) do rejestrowania dźwięku z analogowego wejścia stereo i radia FM **Sterowanie:** 23 przyciski, krzyżak



ŚWIAT WEDŁUG FIRMY SEGA

O triumfie, upadku i odrodzeniu "niebieskich" - Historia Segi w ujęciu "sprzętowym"

Kiedy wracam myślami do dawnych dni chwały Segi, gdy triumfujący w USA Genesis naruszył niezachwianą dotąd pozycję Nintendo, zastanawiam się jak mogło dojść do tego, że potężna niegdyś SEGA popadła w ciężkie problemy finansowe, a mówiąc bardziej przewrotnie - zmuszona została do walki o to, by pozostać w grze. Zabieram Was na wyprawę w przeszłość. Razem prześledzimy kolejne kroki SEGI, przyjrzymy się jej kolejnym konsolom i poszukamy odpowiedzi na nurtujące każdego świadomego Grecza elementarne pytanie.

Dawno dawno temu, za siedmioma górami i siedmioma lasami, w Kraju Kwitnącej Wiśni założono firmę Rosen Enterprises Ltd. Co ciekawe - jej założyciel bynajmniej nie miał skośnych oczu, tylko pochodził z imperialistycznej Ameryki. David Rosen po zakończeniu II Wojny Światowej wyjechał do Tokyo w poszukiwaniu szczęścia, gdzie widział dla siebie wyjątkową szansę rozwoju. Firma z początku zajmowała się dystrybucją dzieł sztuki, by później zdominować rynek ... budek fotograficznych! Automat ze symboliczną opłatą, robiący zdjęcie w dwie minuty, był sporym sukcesem, który w ciągu kilku lat przyniósł fundusze na kolejny interes. Tym razem Rosen zainwestował w branżę rozrywkową, a mówiąc ściśle w automaty coin-n-play. Kolejny udany interes pozwolił na śmiały krok, jakim było przejęcie Service Games, firmy produkującej szafy grające. W tych oto groteskowych okolicznościach powstała Sega Enterprises Ltd.

BUDOWANIE POTĘGI I PIERWSZE SUKCESY

Jeśli pod nazwą Sega doszukujesz się drugiego dna i patetycznej głębi wyrazu, srogo się zawiedziesz. Nazwa firmy jest złożeniem początkowych sylab nazwy firmy, którą Rosen wchłonął - SErvice GAmes, czyli w skrócie SEGA. Nowy właściciel przekształcił istniejące jednostki produkcyjne i zaczął produkować automaty do gier. Pierwszą grą Segi był wydany w 1967 Periscope, proety symulator łodzi podwodnej. W grze należało rozglądać się przez peryskop po morzu, w poszukiwaniu przeciwników i gdy tylko znajdywało się w zasięgu wzroku, odpalało się torpedy. Gre okazała się być wielkim hitem.

Niecałe trzy lata później Sega Enterprises Ltd. została kupiona przez korporację Gulf&Western i zaczęła seryjnie produkować automaty coin-n-up. Nowy właściciel kontynuował linię produkcyjną firmy i sprawdzoną strategię marketingową. Pasmo sukcesów zbudowało stabilną pozycję finansową połączonych przedsiębiorstw i pozwoliło na inwestowanie w nowe technologie. W 1981 Sega of Japan wydała na maszynach arcade, przy współpracy z Konami, swój pierwszy prawdziwy hit, czyli legendarnego Frogger'a. Genialność tej gry tkwiła w jej prostocie, a zabawa w przeprowadzanie żabki przez jezdnię przyciągnęła ludzi do ekranów, jak magnes. Pozwoliło to w 1983 na eksperymenty, ukazała się pierwszą na świecie gra na laserdysku, Sega Astron Belt, jak i pierwsza gra video z użyciem techniki 3D, którą był Subroc-3D. Na budowanie pozycji raczkującej w branży firmy wpłynęły takie hity, jak słynne Turbo, Monaco GP, Tac Scan, czy Space Fury. Ogromny sukces gier pozwolił na otworzenie amerykańskiego oddziału firmy, który nazwano Sega Enterprises Ltd., natomiast japońska gałąź od tego czasu przyjęła nazwę Sega of Japan.



OKRES BURZY I NAPORU - UPADEK KONSOL

Po paśmie sukcesów przyszła pora na pierwsze problemy. W tym samym roku na japońskim rynku ukazała się pierwsza konsolka Segi, czyli SG-1000. Platforma ta nigdy nie ukazała się w Stanach, a w kręgu skośnookich okazała się być niewypałem finansowym. Sega próbowała wkroczyć również na rynek komputerów z modelem SC-1000, przeznaczonym specjalnie do gier, który ukazał się w USA. Niestety, nie zatroszczono się o odpowiednią ilość softu, więc mały wybór gier nie przyciągnął odpowiedniej liczby klientów. Pojawił się też następca, model SC-3000, który sprawił się odrobinę lepiej, ale i tak oba systemy nie skupiły na Sedza należytej uwagi. Wkrótce Sega Enterprises Ltd. została kupiona przez firmę Bally, znanego w kręgu wytwórcę maszyn arcade (w tym popularnych pinballi), a niedługo później Gulf&Western sprzedało lokalny oddział grupie japońskich inwestorów. Rozpoczął się bardzo ciekawy rozdział w historii firmy. Nowi właściciele zaczęli wprowadzać sprytne zmiany w Sedze, wliczając w to zatrudnienie dwóch koni wyścigowych korporacji, czyli panów Yu Suzukiego i Yujiego Naka, kolejno w 1983 i 1985r. W tym czasie pojawiło się sporo problemów, gdyż gracze odwrócili się od konsol, na rzecz oferujących lepszy jakościowo soft - komputerów. Takie firmy jak Intellivision, Coleco i Atari wpadły w straszne problemy finansowe. Wiemi czytelnicy Psx Extreme i Poradnika Extreme z pewnością znają dalszy ciąg tej historii. Intellivision i Coleco zbankrutowało, a Atari przez jakiś czas jeszcze walczyło w agonii, próbując przetrwać - łabędzim śpiewem okazał się być Jaguar, który zawiódł, a firmę zostałe wykupione przez Hasbro i zaczęte produkować niszowe, popierdółkowate gierki (obecnie nazwę Atari przejęła firma Infogrames).

Rywalizacja między Nintendo a Segą na dobre się rozpoczęła. Sega w 1985 wrzuca na sklepowe półki konsolę Mark III, którą znamy pod wprowadzoną później nazwą Master System. Firma w końcu odnosi sukces, który zbudował tak ważne zaufanie wśród klientów pomimo, że system sprzedawał się średnio, borykając się z brakiem gier (a raczej developerów)! Kiedy Nintendo postanowiło wprowadzić Famicoma na rynek amerykański, Sega podążyła śladem swojej konkurencji. NES i Master System rozpoczęły ostrą walkę o klienta. Konsola Segi miała lepsze parametry sprzętowe, ale siłe Nintendo kryła się w teamach developerskich, które opłacane przez Wielkie N nie mogły pisać gier pod inne systemy. W stajni Segi wierzgało wówczas Activision i Parker Brothers, co nie zmieniło faktu, iż NES zagarnął aż 90% rynku. Dzięki popularnemu wyścigowi motocyklowemu pt. Hang On Yu Suzukiego i równie kultowemu Phantesy Star Yuji Naka, platforma miała swoje spora grono zagorzałych wielbicieli, jednak na polu sprzedaży nie udało im się zbliżyć do produktu Nintendo. System sprzedawał się za to bardzo dobrze w Europie (500 tyś egz.), gdzie po pewnym czasie wprowadzono nawet jego ulepszoną wersję - Master System II.



WZROST NOTOWAŃ I PIERWSZE POWAŻNE STARCIA Z NINTENDO

W 1988 Sega po raz kolejny wpadła w poważne problemy, a wyjść z opresji pomógł jej szczęśliwy zbieg okoliczności. Przedstawiciele władzy zmusili Nintendo, by umożliwiło podległym im developerom tworzenie gier na inne systemy. Był to właściwy moment na start nowego systemu - Genesis, znanego w Europie jako Mega Drive. System nowej generacji oferowano za około 190$ i z początku jego sprzedaż



szła bardzo topornie - w końcu rynek zdominowany był przez Nintendo, a sytuację dodatkowo skomplikowała premiera GameBoy'a. Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki wszystko się odmieniło, gdy wydano kilka głośnych tytułów, takich jak Golden Axe, Out Run i Shinobi. Intares zaczął się kręcić. W 1990 EA wypuściło footbol amerykański, rozpoczynając tym samym kuitową w USA serię Madden Football, która była dla obu firm prawdziwą kurą znoszącą złote jaja. Nintendo przyparte do muru nie mogło dłużej ignorować rosnącej potęgi Sagi i Genesisa i po jakimś czasie zmuszone było odpowiedzieć premierą swojego 16-bitowego systemu - SNES. Rozpoczęło się fascynujące starcie dwóch ogromnych potencjałów intelektualnych, wspierane przez odpowiednie zaplecze finansowe. Sega oddała decydujący cios, wydając słynną grę Sonic The Hedgehog i 8-bitowy handhald - Game Gear. Patrząc na ówczesne wyniki sprzedaży zaobserwowałam, iż Genesis osiągnął 55% przewagę nad konkurencyjną platformą. Niby na krótko, jednak świadczyło to o szacunku i zaufaniu, jakim darzono firmę z niebieskim logo.

GAME GEAR - INNOWACYJNY HANDHELD, FINANSOWA PORAŻKA

Wynalazek ten był kieszonkową wersją 8 bitowej konsoli Master System (można było nawet grać w gry z ww. konsoli przez specjalną przystawkę 'Mastar Gear Converter") i mimo dobrego zaplecza gier i atrakcyjnego, kolorowego ekraniku, kieszonsolka ta nie przyniosła firmie spodziewanych zysków. Dodatkowo, w momencie premiery (1991r.), Geme Gear miał już solidną konkurencję w postaci Atari Lynx i NEC Turboexpress. O dziwo, wszystkie te trzy systemy jednak nie były w stanie przeciwstawić się hegemonii Game Boy'a Nintendo i to pomimo kolorowych wyswietlaczów, lepszych możliwości, czy nawet opcjonalnych tunerów TV. Zapytasz się, gdzie w takim razie tkwił przysłowiowy "haczyk" ? No cóż, po pierwsza Game Gear miał nieco za duże gabaryty i za duży ciężar, jak na zabawkę, którą z założenia chowamy do kieszeni. Dodatkowo, był droższy od GameBoya, batene łykał w nieprzyzwoitym tempie, a wyswietlacz nie dawał sobie rady z szybkim scrolingiem ekranu (wszystko się nieprzyjemnie rozmazywało). Segowy Geme Gear walczył dzielnie do końca, a przez pewien czas zdarzał się podważać niekwestionowaną dominację lidera. Biblioteka gier na



Game Gear urosła do pokaźnych rozmiarów, mimo, że tak naprawdę tylko kilka tytułów było wartych uwagi. Mimo umiarkowanego sukcesu, z całą pewnością dziecko Segi dało się we znaki przodującej kieszonsolce Nintendo.

WITAMY W ERZE CD

W 1992 świat usłyszał o enigmatycznym projekcie pod nazwą Sega CD. Pod nazwą tą krył się opcjonalny CD-ROM, dołączany do Segi Genesis (Mega CD do Mega Drive w Europie). Zgodnie z zapewnieniami firmy, ta technologia miała 'raz jeszcze zdefiniować pojęcie gier video". Wszak nie był to zły pomysł, akurat wtedy panował na rynku boom na multimedia, a ludzie byli podekscytowani możliwością szpilania w wypełniona wstawkami FMV (Full Motion Video) najnowsze produkcje pokroju Mad Dog'a (Commodore wypuściło CDTV a Philips CD-i, zaś w Japonii sukces odniósł TurboDuo NEC'a). I być może Sega zrobiłaby na tym niezły interes, gdyby nie kilka niuansów. Niestety, wszystko rozbijało się o wygórowaną cenę systemu, słabą prędkość czytnika (x1), małą liczbę porządnych exclusivow i całkiem groźnego konkurenta - konsolę 3DO (rowniez bardzo drogą). W efekcie całe zamierzenie okazało się dla Segi finansową klapą. Kiepskie razultaty projektu powstrzymały nawet Nintendo przed myślą opcjonalnego CD-ROMu, mającego w zamierzeniach poszerzeć możliwości SNESa (znając nieco historię z pewnością onantujesz się, jaka firma tworzyła na złecania Wielkiego N ów napęd i co w końcowym efekcie z tego wynikło).



INNOWACYJNE EKSPERYMENTY

Kolejne eksperymenty Sagi na polu elektronicznej rozgrywki pojawiały się z miesiąca na miesiąc. Saga CDX stanowił połączenia konsoli Genesis i SagiCD w jednej, ładnie wyprofilowanej obudowie. Niestaty sprzęt był zdecydowanie za drogi i firma straciła na nim sporo funduszy. To nie koniec. Eksperymenty nadal trwały, a "bogata" wówczes



Sega wciąż stała twardo na rynku za sprawą popularnego bardzo Genesis. Kolejnym pomysłem okazał się - Sega VR. Rzeczywistość wirtualna była wtedy kolejnym tematem, który zawładnął wyobraźnią graczy. Sega dała się pochwycić całemu temu szaleństwu i po raz



kolejny wpadła w pułapkę własnej wyobraźni. Sprzęt ten nigdy nie wyszedł poza poziom prototypu pomimo, że firma wyłożyła na niego pokaźny budżet (powstały nawet beta wersje kilku gier).

Wydawać by się mogło, że Saga odpuści sobie dalsze działania w zakresie projektowania odważnych systemów rozrywki, podczas gdy na rynku pojawiło się kolejne dziecko - Sega Pico. Wytwór ten sprzedawany był jako "komputer, który myśli, że jest zabawką". Ciężko jednoznacznie określić, co to właściwie było za dziwo. Pico skierowany był do dzieci w wieku ok. 8 lat. Podłączało się go do TV, jak standartową konsolę domową, a cały interfejs opierał się na zasadzie "książki" z obrazkami wyświetlanej na ekranie, zaś dzieciak za pomocą "magicznego pióra" mogły kierować wydarzeniami rozgrywanymi na ekranie. Wątpię, czy opis urządzenia zachęciłby Cię do jego kupna - z podobnego założania wyszły dzieciaki i ich rodzice, którzy po prostu olali drogą zabaweczkę. Pico otrzymał kilka pozytywnych recenzji w prasie, ale nigdy nie stał się przebojem i choć sprzęt dołączył do grona finansowych klap, to jednak trzaba oddać Sedze "respekt', gdyż firma czyniła poważne starania, by wykorzystać technologie gier video w adukacji.

CZAR PRYSKA - POWOLNA DROGA W STRONĘ KATASTROFY

W 1993 rozpoczął się kolejny etap we współzawodnictwie konsol, gdy na rynak wkroczyły systamy 32-bitowe (3DO, pseudo 64-bitowy Jaguar). W odpowiedzi Saga wypuszcza w USA 'przejściówkowy dopalający grzyb" - 32X. Był to bez wątpienia ogromny błąd amerykańskiej Segi, która była pomysłodewcą tego projektu. Wraz ze zbliżającą się premierą Saturna w Japonii, specjaliści od marketingu stwierdzili, ze Genesis był zbyt cenny i popularny, zeby go tak po prostu uśmiercać. Zakładano, ze gracza nia będą chcieli rozstać się ze swoim ukochanym systamem i nie wyłożą pieniędzy na zupełnia nową konsolę. Pojawił się wtenczas "genialny" pomysł stworzenia 32-bitowej przystawki, która pozwoli Genesisowi odtwarzać gry o dużo lepszej jakości. Wyniki sprzedazy w dniu launchu były bardzo oblecujące, jednak Sega po raz kolejny zawiodła w temacie softu, a gwoździem do trumny okazały się w końcu nowa systemy do gier - Saturn i PSX, które zdeklasowały gry na 32X. Sega straciła kupę kesy na swoim



CIEKAWOSTKI:

■ W 1993 na rynku pojawiła się pionierska gra 3D, czyli osławiony VIRTUA FIGHTER Yu Suzuki. Jaden z egzemplarzy gry obecnie znajduje się w Narodowym Muzeum Amerykańskiej Historii w Waszyngtonie, gdzie służy jako przykład innowacji technologicznej.

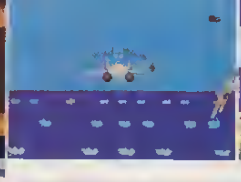
■ 09.03.2001. Prezes Sega Entarprises, Iseo Okawa, umiera z powodu zawału serca. Żył 74 lata i był znaczącą osobą, ktora stanowiła filar podtrzymujący całe przadsiębiorstwo.

■ Jeśli nie pałasz zbytnią sympatią do Sagi, nie jesteś na tym świecie sam! Grupa zagorzałych przeciwników systemu założyła stronę http // www segasucks.net/, gdzie znajdziesz masę takstow udowadniających, ze macierzysta firma Sonica "ssie".

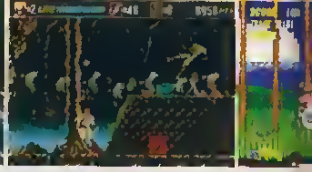
■ Service Games zostało założone w 1940 roku w Honolulu przaz Martine Bromely, Irvinga Bromberga i Jamesa Humperta, by zaopatrywać amerykańskie bazy wojskowe w maszyny coin-up. Z inicjatywy Bromely'ego firma przeniosła się do Tokio w 1951. W 1952 zarejestrowano Service Games of Japan.

■ W grudniu 1995, rok po launchu Saturna w Japonii, Hitachi wypuściło najdziwniejszą konsole, jaką widział owczesny swiat - Hisatum. Mniejsza od konsoli Segi, płaska u góry ale jednocześnie dużo cięższa, choćby z racji wagi wewnętrznego zasilacza. HiSaturn był jednak dość poręczny, miał wbudowaną nawigacja GPS, możliwość podpięcia do gniazdka w samochodzie i modne w tym czasie opcje karaoke - wszystkie te udogodnienia oferowało standardowe wyposazenie, a dodatkowo za 400$ można było nabyc opcjonalny ekranik LCD, przyłączany u góry konsoli. Podobno ukazało się ich o połowę mniej, niż wyprodukowano sztuk platformy. Była to zabawka naprawdę dla wybranych jednostek, kosztując bagatela prawie 1500$, nie miescila się w zasięgu kieszeni przeciętnego zjadacza chleba. Obok klasycznych wejść na pady znalazły się porty do przyłączenia mikrofonów, anteny GPS, czy tunera TV. Plotki głoszą, ze system był produkowany tylko miesiąc i na rynak wypuszczono 2000 sztuk.



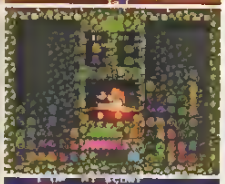
















KALENDARIUM

KILKA WAZNYCH DAT Z HISTORII SEGI

1940 Stenderd Gamas zostaje założone w Honolulu przez Martina Bromaly, Irvinga Bromberg, i Jamesa Humpberte.

1951 Bromaly przenosi siadzibę firmy do Tokyo

1952 Service Games of Jepen (Sega) zostaje oficjalnie zarajestrowana w maju Rozpoczyna zaopatrywenie jednostek wojskowych USA stacjonujących w Japonii w automaty coin-n-up, a wkrótca potam rozszerza swój zasięg na Japonię i inna kraja ezjatyckia

1965 Sega łączy się z Rosen Enterprises Inc.

1966 Sega wydaje Periscope, symulator łodzi podwodnej

1969 Rosen i inni udziałowcy sprzedają firmę Sega spółce Gulf & Western Industries Gulf & Western kontynuuje linię marketingową Sagi

1979 Rosan rozszerza sieć dystrybucji produktow Segi.

1982 Przychody firmy sięgają niebotycznaj, jak na owe czasy, sumy 214 milionów dolców.

1983 Sega wprowadze na rynek powiaw świeżości pierwsze gra ne laserdysku - Sega Astron Belt, pierwsza gra 3D - Sub Roc 3D, Kryzys branży arcada i upadak rynku amarykańskiego. Gulf & Western sprzedaje SEGE firmie Bally Manufacturing Corp. Saga przatrwała w Japonii, Rosen, Nakayama i inni inwestorzy kupują japońskí oddział Sega za 38 milionów dolarów Nakayeme zostaja prezesem

1984 Nawiązuje się partnerstwo między Saga e CSK i powstaje Saga Enterprises Ltd.

1986 Powstaje Sega Of America, oddział SEGI ekieroweny zdobywania rynku w USA

1990 Sega wydaje Mega Drive, 16-bitową konsole (znaną w stanach jako Ganasis).

1991 Powstaje gra Sonic the Hadgehog

1993 Yu Suzuki tworzy kultowy hit - Virtua Fighter

1994 SoA, razem z Time Warnar, uruchamiają Sega Channel

1995 Saga Saturn, pierwsza konsola oferująca prawdziwy klimat arcade, trafia na półki sklepowe

1996 Saga wydaje Saturn NetLink, modem dający uzytkownikom konsolki dostęp do internetu i mozliwość gry online

1999 Premiara konsoli Dreamcast, oferującej 19 launch titles i wbudowany modam

2000 W kwietniu Sega com, Inc staje się niezaleźną firmą

2001 30 stycznia Saga obwieszcze, ze zajmia się produkcją gier na inne platformy i rezygnuje z produkcji hardwara

'grzybie", który dodatkowo opóźnił pracę nad Saturnem oraz grami dla nowago systemu (przez co później na rynek trafiła niedopracowana konsola, i ta również borykała się długo z brakiem niawystarczającej ilości hitów). a ze strony konsumentów wzbudził nieufność w stosunku do firmy Kto wie, jekby się potoczyły losy, gdyby firma wyposazyła Saturna w kompatybilność wsteczną, jaką swego czasu obiecywała, a dodatkowo skupiła się nad grami dla jedynago słusznego systemu, odsuwając na bok projekt dopałki 32X.

JAK POSTĘP PRZYNIÓSŁ PORAŻKĘ - KOLEJNE INNOWACYJNE PROJEKTY

Wszystkia "potknięcia" Segi w rzeczywistości były czymś więcaj - kierowały branżę ne zupełnie inne tory, wpływały na masową wyobraźnię twórców i w ogromny aposób wpłynęły na obecny kaztalt rynku elektronicznej rozrywki Wiele z projaktów, nad którymi pracowano w zakładach Segi, nie ujrzało nigdy świetła dziennego Było tak choćby z konsolą o nazwie Neptun (zgrabne połączanie Genesis i 32X), która pomimo zaplanowanego launchu, nie pojawiła się ostatecznie w sprzedazy (w limitowanej serii wypuszczono ją w Japonii, dosłownia kilka lat tamu).

Sega, opanowana manią twórczą, postanowiła zaryzykować po raz kolejny z myślą o 32X. Tym razam problemam nie była technologa, która notabane była bardzo dobrze przemyślana, ale biblijnym ciemiem okazał się być płynący nieubłaganie czas. Tworzony wspólnie z Time Wamer tzw. Saga Chennel, bo o nim teraz będzia mowa, dostępny był w 12-kanałowym systemie telewizji kablowej. Jego uzytkownicy otrzymywali specjalne urządzenie, pozwalające na zabawę w gry z bogatej biblioteki starszych pozycji, ale takza w wersje damo najnowszych produkcji. System ten był po pierwsze narzędziem marketingowym, pozwalającym na testowanie nowych programów "Jeśli wypróbujasz grę i ci się ona spodoba, to będziasz musiał iść do sklepu i ją kupić" - powiedział entuzjastycznie Tom Kalinsky, ówczesny szef Sagi w Stanach Sega zdobyła 250 tyś uzytkowników w USA, natomiast w Japoni przedsięwzięcie cieszyło się mierną popularnością (Japończycy nie bardzo lubili taką formę zabawy).

Dużym ukłonam w stronę fanów Genesis był launch hendhaldu o nazwie Nomad. Była to konsolka bardzo zbliżona do Game Gear, tyle że obsługująca wszystkia gry na Ganesis - obrazowo mówiąc był to przenośny Genesis z kolorowym wyświatlaczem System miał nawet możliwość przyłączenia do telewizora i podłączenia pada od Genesis. Ciężko jest zarzucić coś temu urządzaniu, no, moze poza sporym apetytem na baterie. Miało duzy, kolorowy ekranik i ogromną bibliotekę dostępnych gier. Ludzie podeszli do



nowego systamu bardzo protakcjonalnie i z małym zainteresowaniem, więc sprzedaż nie szła jak należy i Sega szybko zaprzestała produkcji. Obecnie Nomad jest cannym aksponatam "muzealnym", poszukiwanym przez kolekcjonerów

SEGA SATURN - GDZIE SIE CZŁOWIEK SPIESZY, TAM SIE DIABEŁ CIESZY

Pierwszym zasadniczym błędem Segi była przedwczesna premiera systamu, z racji zagrożenie, jakia niosła ze sobą konkurencyjna, 32-bitowa konsola Sony. Zresztą japońska i amerykanska Sega nie mogły dojść do konsensusu w sprawie nowego systemu, mając nieco inne poglądy i jago wizję (z nastawieniem na 2D). Można to uznać za cud, że 22 listopada 1994 na rynku japońskim ukazał się Saturn, wyprzedzając tym samym o 10 dni launch konkurencyjnego PlayStation. Spieszac się, Sega wypuściła konsolę o niedopracowanych możliwościach w zakresie grafiki trójwymiarowej, zbyt skomplikowanej i trudnej w programowaniu architekturze (nieprzyjazne dev-kity) oraz nieco słabszych grach, w porównaniu do propozycji Sony Sega "płaciła" za te błędy po ostatnie dni konsoli. Zresztą kolejny błąd popełniła w momencie amerykańskiej premiery, którą na szybko przełożono (na E3), tak, aby znaleźć się ponownie przed konsolą Sony i to o cała trzy miasiące. Pomimo tego wybiegu, droższy i gorzej oprogramowany Satum, po wejściu PSXa szybko mu uległ i juz nigdy nie przejął pałeczki lidera. Druga generacja gier na oba systemy przechyliła ostatecznie szalę ne korzyść Sony

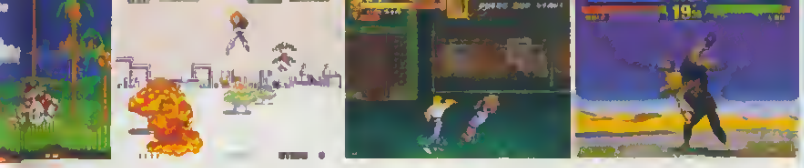


W Japonii jednak Saturn cieszył się sporym zainteresowaniem, na początku przebijając wyniki konkurencyjnego PleyStation (w pierwszą gwiezdkę sprzedano 500tyś Saturnów). Mimo braków w zakresie grafiki 3D, Satum był idealnym systemem dla miłośników szybkich gier arcada, głównie dwuwymiarowych (na tym polu PSX nia dawał rady). Rozszerzenie pamięci, dostępne tylko w Japonii, wyniosło system daleko poza fabryczne limity. Gry takie jak Thunder Force V, Radiant Silvergun, Metal Slug czy Dead or Alive nigdy nie ukazały się poza KKW, podobnie jak wspaniała Grandia, która w odkrzaczonaj wersji pojawiła się dopiero na PlayStation. Był to spory błąd marketingowy, gdyż obecność tych pozycji mogła wpłynąć na popularność konsoli i jej sprzedaż

Kiedy w 1996 ne rynek wkroczyło N64, zdobywając sobie od razu sporą popularność (Mario 64, pierwsza platformówke 3D, była dla graczy "marchewką na kiju"), Sega z zachwianą pozycją Saturne w USA, zdecydowała się na desperacki chwyt marketingowy. Zbliżały się święta, więc oferta Segi zawarta w haśle "Kup Saturna, a dostaniesz ze darmo wielką trójkę gier Virtua Fightara Daytona USA i Virtua Cop" przyniosła oczekiwany skutak. Tym sposobem Sega sprzedała w grudniu 500 tyś. konsol, co pozwoliło jej wskoczyć na drugą pozycję w wyścigu. Nowe gry 3D, takie jak Sky Target i Sonic R niaatety nie stanowiły konkurencji dla wspaniałych tytułów oferowanych przez Sony i Nintendo. Sytuację miał poprawić system online, który umożliwiał granie w ulubione gry przaz alać, za pomocą kupowanych dodatkowo urządzeń: modemu i klawiatury (usługi E-mail w Japonii), ale przeszedł zupełnie bez echa. W nowym roku kontynuowała ową politykę, oferując dwia darmowe gry, do kazdego egzemplarze konsoli. To był jednak szczyt popularności Saturna w USA. Od tamtej pory jego popularność sukcesywnie malała, pojawiało się bardzo mało tytułów, aż do końcówki '98 roku, którą mozna uznać za śmiarć systamu w Stanach Zjadnoczonych. Czy jednak mimo tych wszystkich błędów mozemy mówić o Saturnie, jeko porazce? Tytuły takie jak Guardian Heroes, Sega Rally VF2, Panzer Dragoon Zwei i Nights Into Dreams na zawsze pozostaną w naszej pamięci. Suma sumarum ogromne straty finensowe firmy, poniesiona podczas supportowanie systemu, przyczyniły się w późniejszym czasie do jej upadku. Nie pomogła nawet sprzedaż w Japonii, która oscylowała ponoć w okolicach 5 miłonów sztuk.

SEN O DREAMCASCIE - SUKCES, CZY PORAŻKA?

Kiedy Saturn zakończył oficjalnie swój zywot, spekulowano na tamat następnago kroku firmy. Krążyły plotki, że Saga zrezygnuja z dalszego tworzenia hardwara i skupi się wyłącznie na grach, przeznaczonych ne konkurencyjne systamy. Sega zasilona finansowo przez zmarłago rok wcześniaj Isao Okawa (prezydent Sega Corporation), który z własnej kieszani wyłożył 135 bilionów jenów (1 281 miliarda zielonych), zdecydowała się raz jaszcza postawić wszystko ne jedną kartę. Bardzo szybko ne siaci pojawiły się plotki o systemie noszącym roboczą nazwę Dural (czy nieco później - Katana), który miał wprowedzić nowy wymiar jakości gier. Ostatecznie nazwana Dreamcastem, "konsola marzeń" zadebiutowała w 1999 roku, stając się pierwszą w histori 128-bitową platformą do gier. Sprzedawana dość atrakcyjnej cenie, oferując wbudowany





modem, kartę pamięci z zaimplementowanym wyświetlaczem (VMU) i doskonałej jakości produkcje Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, a wkrótce również Soul Calibur, wydawała się pewną inwestycją dla Sagi. W tamtym okresie jakość ww. tytułów daklasowała nawet najwspanialsze tytuły dostępne na PSX czy N64. Sega była pewna swojego sukcesu, dlatego włożyła w nowy system ogromne nakłady finansowe powstała masa najróżniejszych przystawek: kierownic, klawiatur, myszek i innego technicznego dobra. Po pewnym czasie pojawiły się nawet specjalnie dedykowana dla konsoli serwery w zakresie usługi Sega net (Quake, Phantasy Star Online, F355 Challenge, 4x4 Evolution, StarLancer). Dzięki systemowi operacyjnemu konsoli, opartemu na WindoweCE, tworzenia oprogramowania było stosunkowo wygodna, przez co konsola w końcu nie borykała się z problemem braku dobrych gier (o dziwo, na Dreamcasta zadnego tytułu nie wydał gigant EA). Na nieszczęście, sprzęt nie sprzedawał się wg wcześniejszych założeń, ponieważ potencjalni nabywcy byli mocno uprzedzeni do produktów Segi, mając świeżo w pamięci śmierć Saturna (firma nie afiszowała się swoją marką, a mały napis Sega pojawił się tylko nad gniazdami padów), dodatkowo wypatrując premiery następcy królującego wówczas PleyStetion. Sege w obliczu zbliżającego się groźnego konkurenta, retowała się obniżkami cen swojej konsoli, dopłacając do każdego sprzedanego egzemplarza. Standard zapisu GD-ROM miał zapobiec produkcji pirackiego softu, jednak po jakimś czasie pojawiły się specjalne boot dyski, umożliwiające odpalanie pirackich gier na standardowych nośnikach CD, co wpłynęło na jeszcze słabszą sprzedaż oprogramowania - a to już stanowiło gwóźdź do trumny.
Choć po japońskiej premierze nowej konsoli Sony, oblecana przez twórców "fotorealistyczna grefika" okazała się mitem, to jednak nie pomogło to Sadze,

Oblicza Segi

W strukturach SEGI znalazła się kilka teamów developerskich, które anegdaj nasiły nazwy AM1, AM2, AM3 itd. Po okresie zmian każda z nich otrzymała nową nazwę

- AM1 stał się WoW Entertainment. Znany z np. serii House of the Daad
- AM2 team Yo Suzukiego zachował swoją nazwę. Znani są głównie jako developer Virtua Fighter, Ferrari F355 czy Shenmue
- AM3 przybrał nazwę Hitmaker. Znani są z Sega Rally, Crazy Taxi czy Virtue Tennis
- AM4 nazwał się Amusement Vision - głośno o nich zrobiło się dzięki Super Monkay Ball i F-Zero GX
- AM5 nazwał się Sega Rosso
- AM6 przybrał nazwę Smilebit (znani z Panzer Dragoon i Jat Set Radio)
- AM7 nazwał się OverWorks
- AM8 po ogromnym sukcesie gry z postacią Sonica, grupa przybrała miano Sonic Team. Oeveloper Sonic'ów. Samba de Amigo czy Phantasy Star
- AM9 przybrało nezwę United Game Artists znani z gier muzycznych. REZ i Space Channel 5

Sytuacja te trwała do kwietnia zeszłego roku, kiedy to zaszły kolejne zmiany, a część zespołów się połączyła. W chwili obecnej są to: Hitmaker, AM2, AV, Sonic Team, Visual Concepts i WoW. Yu Suzuki stanął na czele nowego zespołu Cinematic Online Games.

która w obliczu ogromnych strat ogłosiła w marcu 2001 zaprzestanie produkcji "Drima", restrukturyzację i skupienia się wyłącznie na produkcji gier na wszystkie popularna systemy, głównie PS2. Sega, uznawana za najbardziej renomowaną, obok Nintendo, firmę w branży gier wideo, firmę która w ogromny sposób przyczyniła się do rozwoju rynku elektronicznej rozrywki, musiała się poddać, jako producant domowych systemów do gier. To smutne. Tym bardziej, że jej ostatnie konsola, trzeba dodać - naprawdę wspaniała - przegrała przez błędy przeszłości i nadszarpnięte zaufanie klientów.

ODRODZENIE I POWRÓT DO ŹRÓDEŁ

Przeznaczenia resztek oszczędności na produkcję gier i wystąpienie z wojny technologicznej między nowymi platformami, pozwoliło skoncentrować się na tym, co wychodziło firmie najlepiej - produkcji grywalnych i dobrych jakościowo tytułów. Pierwszą próbą Sagi w nowej roli było wydanie za pośrednictwem Acclaim portu Crazy Taxi na Playstation 2. Gre sprzedawała się jak ciepłe bułeczki, udowadniając wszystkim krytykom, ze zaskakujący krok firmy był może ryzykowny, ale efektywny. Od tego czasu Sega zadeklarowała swój support dla wszystkich trzech systemów, nie zapominając również o pozycjach przeznaczonych na handhelds - Game Boy Advance i Nokia N-Gage.
Wzbogaciło to również świat arcade, gdyż Sega łącząc swoje siły z Namco i Nintendo wspólnie wprowadziła z nowymi wspólnikami w obieg technologie Tnforce Arcade Board. W chwili obecnej jednak ciężkie warunki finansowe wymagają od firmy pewnych stanowczych działeń, jak choćby łączenie ze sobą zespołów developerskich - przykładowo team Smilebit (Jet Grind Radio, P. Dragoon Orta) został wcielony przez Amusement Visions (S. Monkey Ball). W obliczu finansowych trudności łatwo można zrozumieć fakt szczególnego supportu, jaki firme zeoferowała pudełku Billa - z jednej strony kapitał giganta pozwolił Sedza na tworzenie dobrych jekościowo pozycji, a fakt wspierenie nowej platformy na rynku umożliwił tworzenie podwalin pod nowe serie gier. Nowa strategia Segi jest prosta: kontynuować wydawanie dobrych jakościowo gier na wszystkich platformach i w perspektywie czasu stać się najlepszym 3rd party daveloperem na scenie konsolowej.
Niestety, nad firmą wisi jakieś fatum, bo pomimo kilku naprawdę dobrych tytułów, szefowie Segi nie są zadowoleni z wyników sprzedazy, tłumacząc to sobie zbyt wysłużonymi i do znudzenia przewałkowanymi senami gier, dlatego firma ostatnio szuka zdolnych, zawnętrznych grup developerskich, ofarując się jako wydawca ich produktów. Czyzby po dawnej Sedza, jak po Atari, miała zostać już tylko marka? [mazzi]



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH [by Playmaq]

TYTUŁ GRY	OCENA:	PSX Extreme	Ign.com	GameSpot.com	GamRankings.com
Aiier Echo		6+	6.8	7.5	66.2%
Amped2		8	9.0	7.0	82,0%
Backyard Wrestling: Don't TTAH		4	6.5	4.8	52,1%
Battlestar Galactica		6+	7.4	7.1	64,0%
Br. Lee: Sword. The Sleeping Dragon		8	-	7.7	76,7%
Conflict: Desert Storm II		8+	7.9	6.7	72,9%
Crash Nitro Kart		7	7.4	7.5	66.8%
Crimson Skies: High Road To Revenge		8+	9.1	8.9	89.3%
Crouching Tiger, Hidden Dragon		6		5.3	51.1%
Curse: The Eye of Isis		6	-	6.8	64,4%
Deus Ex: Invisible War		8-	8.0	8.0	84.8%
Disney's Extreme Skate Adventure		6	-	7.3	78,7%
Dungeons and Dragons: Heroes		7-	8.3	6.6	73,1%
ESPN NHL Hockey 2K4		8+	9.3	9.0	85.6%
Freedom Fighters		8+	8.4	9.3	81.7%
Gladiator: Sword of Vengeance		5+	8.0	7.1	64.9%
Gladius		8	8.3	8.4	78,5%
Goblin Commander: Unleash the Horde		8-	8.0	6.7	74,5%
Grabbed by the Ghoulies		7+	7.0	6.5	72,0%
Group S Challenge		7+		6.2	57,2%
Harry Potter and the Sorcerer's Stone		6+	6.4	6.1	63,1%
Harry Potter: Quidditch World Cup		5	7.2	6.5	69.9%
Haunted Mansion, The		7	7.0	7.0	72,7%
Hobbit, The		7-	7.5	6.5	71,7%
I-Ninja		8-	8.0	7.5	75,8%
Kill Switch		7+	8.0	6.9	77.5%
Legacy of Kain: Defiance		8	8.0	6.9	79,9%
Lord of the R. The Return of tha King, The		7+	8.7	8.0	83.7%
Max Payne 2: The Fall of Max Payne		9-	9.0	8.4	86,4%
Mission: Impossible - Operation Surma		6+	7.3	7.3	68.8%
Morrowind: Game of the Year Edition		7+	-	7.9	89,1%
NBA Live 2004		7	8.7	8.3	84.4%
NHL Hitz Pro		6+	8.6	8.1	82,7%
Project Gotham Racing 2		9	9.5	8.7	92.4%
R: Racing Evolution		7	6.8	6.6	72,3%
Roadkill		7+	7.7	7.6	68.4%
Rogue Ops		6	7.5	6.7	67,4%
Secret Weapons Over Normandy		6+	8.0	6.9	75,9%
Simpsons: Hit & Run, The		8	8.0	8.3	80,6%
Sims, Bustin' Out, The		8	8.0	8.3	83.1%
Soul Calibur II		9+	9.2	8.5	91,6%
Spawn: Armageddon		6	7.7	5.8	60.8%
Sphinx and the Cursed Mummy		7+	8.5	8.2	82,7%
SWAT: Global Strike Team		7=	6.6	8.1	71,9%
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy		8-	8.0	8.1	78,0%
Teenage Mutant Ninja Turtles		6	5.3	6.5	61,0%
Terminator 3: Rise of the Machines		4-	3.5	3.7	38,8%
Tom Clancy's Rainbow Six 3		8	9.3	8.4	88.5%
Tony Hawk's Underground		9	9.2	8.7	86.0%
Top Spin		9	9.3	9.1	89.2%
True Crime: Streets of L.A.		8+	9.0	7.2	80.2%
Voodoo Vince		7	7.6	7.8	76.7%
Wallace and Gromit in Project Zoo		6+	6.7	6.5	67,5%
Whiplash		7	7.0	6.6	70.2%
WWE Raw 2		7	9.1	6.9	68.3%
XIII		8-	8.0	6.4	76.0%
XGRA: Extreme G Racing Association		8	7.5	7.4	65.7%



1080 Avalanche		7	7.3	6.7	76.6%
Crash Nitro Kart		7	7.4	7.5	67.3%
Disney's Extreme Skate Adventure		6	7.8	7.3	80.0%
F-Zero GX		8+	9.3	8.6	89,7%
Freedom Fighters		8+	8.4	9.2	83.3%
Gladius		8	8.1	8.4	78.3%
Harry Potter and the Sorcerer's Stone		6+	6.4	6.1	64,0%
Harry Potter: Quidditch World Cup		5	7.2	6.5	67,4%
Hobbit, The		7-	7.5	6.5	68.2%
I-Ninja		8-	8.0	7.5	78.3%
Lord of the Rings, The: Return of the King, The		7+	8.7	8.0	82.6%
Mario Kart: Double Dash!!		9	7.9	7.9	88.3%
NBA Live 2004		7	8.7	8.0	82.7%
Roadkill		7+	7.7	7.6	65.8%
Simpsons: Hit & Run, The		8	8.0	8.3	79.6%
Sims: Bustin' Out, The		8	8.2	8.3	84.6%
Soul Calibur II		9+	9.2	8.5	92.7%
Spawn: Armageddon		6	7.4	5.6	61.6%
Sphinx and the Cursed Mummy		7+	8.5	8.2	80.6%
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike		7+	8.3	7.8	77,7%
Tak and the Power of Juju		6	8.2	6.8	72.1%
Teenage Mutant Ninja Turtles		6	5.3	6.5	64.5%
Tony Hawk's Underground		9	9.2	8.7	89.3%
Viewtiful Joe		7+	9.5	9.2	91.9%
Wallace and Gromit in Project Zoo		6+	6.7	6.5	69.3%
XIII		8-	8.0	6.4	74,6%





GANGSTERKA W WIELKIM MIEŚCIE...

Czyli dlaczego powstało GTA i co było dalej

[autor: Myszaq]

Zaczęło się od wszelkich chodzonych, automatowych mordobić ze stajni chociazby SEGI czy CAPCOM I ewolucje gier video gładko ruszyła do przodu My Polacy, też mieliśmy w tym swój malutki akcent - projekt FRANKO (Amiga) Wszystko łączył jeden schemat - wpadałeś na ulice zawalone gangolami, menelami i zapitymi sprzedawcami uzywanych aut, bijąc kogo popadnie Często byłeś nie gorszym od nich oprychem który po prostu musiał pokazać, kto tak naprawdę rządzi w mieście Gatunek powoli się rozwijał Gracze cieszyli miechy tłukąc rzezimieszków w coraz bardziej wyszukany nierzadko ostry sposob Lanie wesołym sikiem na pokonanego? Czemu nie!

W końcu w erze pierwszego PlayStation pojawiło się GRAND THEFT AUTO Widok z góry grafa 2D, wielki miasto I Ty - niczym nieskrępowany, nie do końca przykładny obywatel Nadal mogłeś obijać spotykanych po drodze koleżków, ale tez po raz pierwszy dane Ci było wyciągać ich z zatrzymywanych fur, jeździć sobie beztrosko z jednej dzielnicy do drugiej i przyjmować zlecenia od panujących tu bandziorów Kolejne części tej produkcji pokazały tylko jedno - ludzie chcieli w to grać, chcieli bezkarnie popełniać przestępstwa, szwendać się po wirtualnym mieście niczym na co dzień potęplany, prawdziwy złodziejaszek z kamienicy/ bloku/ przecznicy/ namiotu obok I niki na to nie mogł już nic poradzić Lawine ruszyła.

KAŻDY CHCE BYĆ GANGOLEM!

Owa lawina składała się właściwie z jednego, potężnego masywu - z trzeciej odsłony GRAND THEFT AUTO i jej solidnie podkręconego kuzyna o podtytule VICE CITY To właśnie ekipa z ROCKSTAR/DMA zapoczątkowała, a później rozkręciła cały ten gangsterski mechanizm W chwili obecnej na rynku pojawiło się juz kilka dużych pozycji z gatunku "miasto i pozyczanie fur", wprawdzie nie zaskakując nowymi rozwiązaniami, ale z całą pewnością pokazują kilka odmiennych elementow Mamy powazne, filmowe THE GETAWAY luzackie THE SIMPSONS HIT & RUN oraz nieco sztampowe ale miksujące kilka wątków TRUE CRIME STREETS OF L.A Czas zatem zadać podstawowe pytanie - kim do ciężkiej cholery można w tych wszystkich grach byc?

ROCKSTAR wrzucił na scenę wydarzeń jednego bohatera cała konkurencja postanowiła (mniej lub bardziej) zastąpić go zmieniającymi się postaciami Po jednej stronie barykady mamy więc bezimiennego młokosa z GTA3 i włoskiego luzaka w trampkach (Tommy Vercetti) z VICE CITY Po drugiej pojawiła się powyginana rodzinka Simpsonów oraz londyński duet były gangol i twardy glina (Mark Hammond i Frank Carter) z THE GETAWAY Zasady w obydwu grach są proste kazda z postaci występuje w przeznaczonym dla niej epizodzie, wspólnie budując całą historię W THE SIMPSONS mamy więc kreskówkową ekipę pięciu popaprańców i zmieniające się dla nich choć z mniejszą częstotliwością, tereny miasta W THE GETAWAY najpierw sterujesz Hammondem, by mniej więcej po połowie gry wskoczyć w skórę nadpobudliwego Cartera. Przy czym ten pierwszy jest zmuszony (szantaż) wykonywać zlecania dle króla londyńskiego podziemia podczas gdy ten drugi w tym samym czasie próbuje owego bossa dopaść Dwie, lekko odmienne perspektywy wyderzeń? Sprytnie

I małe bum! Zapewne w tym miejscu tekstu zupełnie znienacka wykrzyknięsz mi wypluwając stare okruchy "ładnie, ładnie, normalnie gacie po tacie, ale co to za ścieme z wieloosobową ekipą, skoro przecież w TRUE CRIME wcielasz się w jednego gościa!?" Odpowiem szybko Owszem, tutaj całą fabularną podróż odbywasz jeko standardowy policjant z gatunku "pracuję sam" (Nick Kang), ale w dodatkowym trybie mozesz się wcielić w Snoop Dogga - koleżkę z pewnoscią dalekiego od niedzielnej szkółki. Pewien element zmiany postaci więc występuje Pytanie mamy natomiast inne - czy całe to tasowanie głównych bohaterów coś zmienia? Szczerze powiadziawszy niewiele bo i tak w kazdym z tytułów są oni podobni (sterowanie, zakres umiejętności) GTA zupełnie więc ne tej konfrontacji nie traci Ba! Zawarta tu filmowa otoczka, czarny humor, dialogi i nawiązania od filmowych klasyków po prostu przesuwają konkurencję od tylnego rzędu Na dalszym, drugim miejscu jest więc THE GETAWAY z wciąż solidnie opracowanymi postaciami, mocnym słownictwem i całą opowieścią tworzącą atmosferę a'la twarde, londyńskie kino z gangolami (taki "Przekręt" bez gagów) Na równi z nim stawiam też luzacki humor bijący od niektórych scenek i większości popaprańców z THE SIMPSONS Stawkę zamyka TRUE CRIME bo choć ludzi (mimika, faktura ubrań itd.) odwzorowano w filmikach naprawdę udanie, to ich dialogi mają tyle świeżości co zepleśniały tomister, który wykradłem synkowi sąsiadów i przykryłem liśćmi w 1987

ZWIEDZANIE Z BEJSBOLEM W RĘKU

Rządzić, jak rządzić - wiadomo, kazdy musi Rozterka powstaje natomiast inne . Gdzie rządzić? I tu mamy dość ciekawe starcie Fikcyjne lokacje kontra miasta odwzorowywane z tych faktycznie istniejących Na wstępie niestety odpada Los Angeles z TRUE CRIME bo choć wiernie przedstawione (jeśli wierzyć autorom), naprawdę rozległe, to niestety wszystko psuje techniczne wykonanie Słaba, mało różnorodne architektura, niespecjalnie duza ilość polygonów opisujących kolejne zabudowania pofałdowanie ulic umiarkowane, a od tego baaardzo przeciętne tekstury Z THE GETAWAY nie jest juz tak jednoznacznie Londyn ma swój klimat, solidnie oddaną, cieszącą oko architekturę (tak znane miejscówki, jak słynny Tower Bridge, Big Ben pałac Królowej, chińska dzielnica, czy obszar Piccadilly uderzają detalami), tylko, że jak na obecne standardy tekstury są po prostu ze słabe No i przechodnie raczej nie zachwycają zróżnicowaniem reakcji, tudzież wyglądem Z drugiej strony miasto przytłacza plątaniną ulic (tryb swobodnego rozbijania się po całym terenie dostępny po ukończeniu gry), podejrzanych zakątków i najzwyczajniej w świecie mozne się zgubić. O jakimś szczególnym uderzeniu grafy mozesz jednak szybko zapomnieć.

Zdecydowanie atrakcyjniej, bez doszukiwania się ukrytych smaczków, prezentują się metropolie fikcyjne Bardziej cieszą standardowego Gracza. Oczywiście wydzielone dla kolejnych postaci sekcje Springfield (THE SIMPSONE) nie miazdzą rozbudowaniem e kreskówkowy, kolorowy styl to nie wypruwająca gałki, spektakularna oprawa, ale . Masa skrótów, wnętrze wielkiej fabryki, biedne dzielnica z osiedlem przyczep, tama wodna pozwalające na solidne skoki estakady mocne zróżnicowanie wysokościowe terenu, spora ilość charakterystycznych zabudowań Po takim THE GETAWAY naprawdę feena berw i plastyczność terenu mile zaskakują Z drugiej strony modele samochodów czy przechodnie to po prostu dziecięca klocki Taki już klimat tego tytułu! Zdecyodwanie nad całą stawkę wyskakuje nadal VICE CITY ze swoją nadmorską metropolią, z wielką plazą palmami zamykającymi się zielonym baldachimem nad Twoją głową, wysokimi, białymi hotelami i masą skąpo


The Getaway

odzianych, ponętnie kręcących bioderkami laseczek. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku GTA3, tak i tu designerzy mogli poszaleć, dowolnie łącząc skrzyżowania, podjazdy, duże obiekty oraz szeregowe domki. Swoboda, jaką daje nie trzymanie się sztywnych reaiłów, nadal góruje nad próbami przeniesienia istniejących miejscowek. I na dzień dzisiejszy developerzy nic z tym faktem zrobić nie mogą.

MAMO, A JA CHCĘ UKRAŚĆ AUTO!

Wydawałoby się, że w temacie wesołego podbiegnięcia do dowolnego samochodu i zwyczajnego wywalenia kierowcy na asfelt nie można wymyślić spacjalnie dużo... A jednak! O ile w obydwu częściach GTA akcja odbywa się właśnie w taki standardowy eposób, o tyle już w THE GETAWAY delikwent zmusze do opuszczenia pojazdu elegancko wymechując bronią TRUE CRIME, jak na policyjne założenia przystało, to szybkie poinformowanie obywatela, że jego wypolerowany krążownik jest aktualnie potrzebny w śledztwie. Natomiast THE SIMPSONS prezentuje najłagodniejsze podejście (grę w końcu jest także dla dzieci) pozwalając dosiąść się Twojej postaci do wybranego kierowcy i na moment przejąć nad nim kontrolę. Później jednakowo we wszystkich pozycjach następuje ostre lawirowanie między ospałymi uczestnikami ruchu i sukcesywna demolka



W "Ulicach L.A." masz możliwość wcielenia się w postać popularnego rapera Snoop Dogg'a, co pewnie trochę zdopinguje Cię do skończenia gry, bo tylko w ten sposób Twoja skóra zmieni odcień - z "zółtej" na "czerną." (patrz opis)

"pozyczonej" fury. Zadne bujanie się po mieście z gangsterami w tle nie może się przecież obyć bez porysowanej karoseri czy dymiącej maski. Normalnie Leszek Miller i jego brawurowa akcja "helikopter w ogniu 2 i 1/2".

Niestety, biorąc pod uwagę samo śmigenie furą wszystkie pozycje, za wyjątkiem oczywiście dwóch odsłon GTA, dotyka ten sam problem - jest zbyt schematycznie. Powtarzające się misje, jazde z punktu A do B, w kilku przypadkach także zbieranie po drodze określonych przedmiotów. Ot, cała złożoność. Dobrze chociaż, że taki np. TRUE CRIME (który w tym aspekcie najbardziej irytuje) został wyposażony w elementy strzelane - i to zarówno w precyzyjne wywalanie ołowiu w silniki innych samochodów, jak i tradycyjne wymiatanie do



czających się po pokojach kolezków. Dwie spluwy w łapskach, podbijanie nogą upuszczonej broni, skoki w zwolnionym tampie, precyzyjne przestrzeliwanie konkretnych części ciał i ulegające dewastacji otoczenie, buzują adrenalinę jak trzeba. Tommy Vercetti ma naprawdę czego zazdrościć. Zdecydowanie od tej czołówki odstaje THE GETAWAY, gdzie rąbanie z broni palnej miejscami nawet wypada efektownie, ale przyjemność z tego procederu skutecznie obniżyło automatyczne namierzanie wroga. W ogólnej zadymie konsola zupełnie nie pokazuje, kogo aktualnie trafiasz, sprowadzając tym samym wyzwanie tych sekcji do równomiernego naciskania spustu i czekanie, aż wszyscy wyciągną kopyta. Fektycznie, bardzo zajmujące.

POWIEW ŚWIEŻOŚCI NA STARYCH ULICACH...

Zakres zadań i strukture misji to oddzielny temat. Co ciekawe, nikt z konkurencji dla ROCKSTAR nie pokusił się o motywy a la latanie helikopterem czy śmiganie łodzią. Ostatnia odsłona GTA nadal trzyma palmę pierwszeństwa, jeśli chodzi o szeroki wachlerz różnego rodzaju maszyn, które można podprowadzić (od czołgu, przez motocykl, motorówki, aż po Monster-Trucka i śmigłowiec). Co więc od siebie dodały kolejne, gangsterskie produkcje? THE GETAWAY jako pierwsze wrzuciło misje typowo skradane (można wyskakiwać zza rogu trochę na wzór MGS2), swoją drogą średnio rajcowne, głównie ze względu na kamerę. Wzbogacono też postać głównego oprycha o możliwość łapania kolezków i wykorzystywania ich jako żywych tarcz. Samo jednak rozbijanie się samochodem po ulicach Londynu, jak wspomnialem, niezbyt sili się na nowe rozwiązania (śledzenie, ucieczka przed policją, dojazd na czas), może jedynie z tą różnicą, że po zderzeniu fury nie koziołkują, a drogę do celu wskazują włączające się migacze. TRUE CRIME natomiast zdecydowanie usprawnilo system walki wręcz, wrzucając specjalnie przygotowane pod tym kątem epizody. Duże, dokładne modele postaci, całkiem spory zestaw combosów zahaczających o karate, judo, uliczną mordoklepkę i wrestling skutecznie podbijają rajcowność. Elegancko rozsypujące się kafelki, pękające mebie, czy strzelający w górę kurz domyka całości. Ten element w wyprawie po LA po prostu prezentuje się najlepiej z całej grupy tytułów.

W THE SIMPSONS strzelać możesz wprawdzie tylko śmiechem (dialogi i komentarze dają radę), ale tutaj pewnej odmiany dostarczają elementy rodem z rasowej platformówki. A to trzeba zbierać odpowiednie przedmioty, a to poskakać po systemie dachów i wentylacji. Żadna z pozostałych gier nie może się poszczycić tym motywem, tak dobrze podciągniętym pod całe, beztroskie bieganie po mieście. Niestety, mimo dużego wkładu w otoczkę misji te z czasem zaczynają trochę nużyć z zbyt podobnymi założeniami (pogoń, ucieczka, rozwalanie innych fur). Wszystko kolejny raz prowadzi do oczywistego wniosku - VICE CITY pod względem klimatu i pomysłowości zadań nie ma sobie równych. Niech rajd z piłą mechaniczną za uciekającym tłuściochem, przebijanie się na motorach typu enduro po wąskich podwórkach, wymuszanie haraczu, wszczynanie bijatyki wśród tłumu robotników, czy promocja pewnej gwiazdki pomo- posłużą tutaj za wymowne przykłady. Ani mocny, bardzo filmowy THE GETAWAY, ani jajcarski THE SIMPSONS, ani tym bardziej wymieszane TRUE CRIME nie uzyskali tego efektu, co produkt ze studia ROCKSTAR. Tam świat po prostu żyje... I to życiem po trzech głębszych, ezybkiej przejażdzce Harleyem i nieco dłuższej z lokalną senionta, jej siostrą i azjatycką kuzynką, niekoniecznie na motorze!

PRZYSZŁOŚĆ - CZYLI KOMU TERAZ WYMONTOWAĆ RADIO?

Gangsterka w wirtualnym wydaniu? Tak sobie myślę, że to właściwie naturalna kolej rzeczy. Odbicie tego, co pokazują serwisy informacyjne w TV. Możliwość odstrasowania się, pobiegania z "bejzbolem" po kilku dużych skrzyżowaniach bez powodowania prawdziwych ofiar i tylko z fikcyjnymi ucieczkami przed policją - i wiesz co? Te gry naprawdę mają pozytywny przekaz. Nie są złe! Uczą, że każdy rozbój powoduje konsekwencje, że za zaczepienie przechodnia szybkim kopniakiem, zaraz możesz otrzymać taki sam cios, że za kradzież fury na kark wskoczą Ci nieustępliwi stróże prawa. A przecież w realnym życiu nie zawsze tak bywa, prawda?

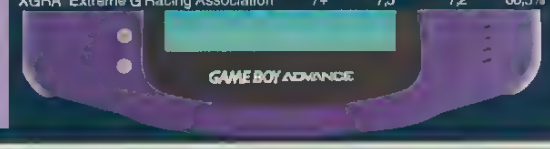
Wymienione pozycje to klasyczne przykłady przeniesienia pomysłu z GTA. Na tym jednak się nie skończyło. Owo kompleksowe podejście do rozgrywki, połączenie swobodnego śmigania po danym terenie z podejmowaniem określonych, zapianowanych misji trafiło na szersze pole. Pole rozciągające się od symulatora psa (DOG'S LIFE), przez klimetyczną platformówkę (JAK II) aż po cięcie śniegu przy użyciu snowboardu (SSX3). I nie ma co się łudzić - patent ten będzie coraz bardziej wykorzystywany przez developerów. Zresztą tak hucznie zapowiadany "rpg-masta" FABLE to niby skąd czerpie schemat na swobodne bieganie po wielkiej krainie i wybieranie questów oferowanych w napotkanych wioskach? Bo chyba nie ze strony www.mamemipowiedziałe.com, co? Nadchodzący DRIVER 3, e później nowy rozdział w saril GTA mówią dwie rzeczy. Gangsterskie śmigenie po mieście to cholernie rajcowny, mocno rozwijający się gatunek... I to gatunek podejmowany tylko przez duże studia developerskie wymagający zaplecza! Można więc spokojnie przypuszczać, że ich jakość nie będzie schodziła poniżej pewnego poziomu. A to już jest powod do radości.

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH [by Playmaj]

TYTUŁ GRY	OCENA:	PSX Extreme	Ign.com	GameSpot.com	GamRankings.com
Alter Echo		6+	6,8	7,5	65,2%
Backyard Wrestling: Don't Try This At Home		4	6,5	4,7	52,3%
Battlestar Galactica		5-	7,4	7,1	67,2%
Beyond Good and Evil		9	9,0	8,3	86,7%
Castlevania: Lament of Innocence		7	8,0	7,7	81,4
Conflict: Desert Storm II		8	7,9	6,7	75,2%
Crash Nitro Kart		7	7,4	7,5	68,2%
Crouching Tiger, Hidden Dragon		6-	4,8	5,3	51,1%
Disney's Extreme Skate Adventure		6	7,8	7,3	75,6%
Dragon Ball Z: Budokai 2		5+	7,4	6,7	67,2%
Dynasty Tactics 2		8	-	8,2	75,2%
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly		8	8,5	8,2	83,2%
FIFA Football 2004		8	8,5	-	82,3%
Final Fantasy X-2		8	9,5	8,1	86,8%
Freedom Fighters		8	8,1	8,1	82,9%
Ghosthunter		7+	-	-	73,8%
Gladius: Sword of Vengeance		5-	7,0	7,1	66,1%
Gladius		8	8,0	8,4	73,4%
Goblin Commander: Unleash the Horde		8	8,0	6,7	72,8%
Gregory Horror Show		5+	-	-	75,7%
Harry Potter and the Sorcerer's Stone		6+	6,4	6,1	55,6%
Harry Potter: Quidditch World Cup		5	7,2	6,5	68,7%
Haunted Mansion, The		7	7,0	7,0	75,2%
Hobbit, The		7-	7,5	6,5	67,6%
Hunter: The Reckoning Wayward		8+	8,2	7,0	68,4%
I-Ninja		8-	8,0	7,5	76,9%
JAK II: Renegade		9+	9,5	9,1	89,2%
Kill Switch		7+	8,0	6,9	77,0%
Kya: Dark Lineage		8	7,5	8,2	70,1%
Legacy of Kain: Defiance		8	8,0	6,9	78,3%
Lord of the Rings, The: Return of the King, The		7+	8,9	8,0	84,6%
Manhunt		8	8,5	8,4	78,3%
Max Payne 2: The Fall of Max Payne		7-	7,9	6,5	72,8%
Maximo Versus Army of Zin		8	8,8	8,4	83,1%
Medal of Honor: Rising Sun		8	8,0	6,4	69,4%
Mission: Impossible - Operation Surma		6+	7,3	7,3	61,8%
NBA Jam		6	7,0	7,7	67,2%
NBA Live 2004		7	8,8	8,3	84,0%
NBA Shootout 2004		3+	6,9	4,3	63,8%
Need For Speed: Underground		7+	8,9	8,0	84,3%
NHL Hitz Pro		6+	8,6	8,2	79,5%
Prince of Persia: The Sands of Time		9	9,6	9,0	92,1%
R: Racing Evolution		7	6,8	6,6	71,3%
Ratchet and Clank 2: Locked and Loaded		9	9,4	8,8	91,2%
Roadkill		7+	7,7	7,6	73,5%
Rogue Ops		6	7,5	6,7	65,1%
Rugby 2004		5	7,3	5,0	60,4%
Secret Weapons Over Normandy		6+	8,0	6,9	79,6%
Simpsons: Hit & Run, The		8	8,0	8,3	77,7%
Sims: Bustin' Out, The		8	8,0	8,3	83,6%
Socom II: U.S. Navy Seals		7+	8,8	8,5	90,2%
Soul Calibur II		9+	9,2	8,5	91,8%
Spawn: Armageddon		6	7,7	5,6	58,9%
Sphinx and the Cursed Mummy		7+	8,5	8,2	80,2%
SSX3		9	9,5	9,0	92,3%
Super Farm		5+	-	-	64,0%
SWAT: Global Strike Team		7	6,6	8,1	71,5%
Tak and the Power of Juju		6	7,9	6,8	70,2%
Teenage Mutant Ninja Turtles		6	5,3	6,5	63,1%
Terminator 3: Rise of the Machines		4-	3,5	3,7	36,2%
Time Crisis 3		9-	8,4	7,5	80,1%
Tony Hawk's Underground		9	9,5	8,9	90,6%
True Crime: Streets of L.A.		8+	9,0	7,2	78,0%
Wallace and Gromit in Project Zoo		6+	8,7	6,5	69,5%
Warhammer 40,000: Fire Warrior		6	8,1	5,7	69,2%
Whiplash		7	7,0	6,4	69,8%
Worms 3D		7+	-	8,5	74,4%
WWE Smackdown! Here Comes the Pain		8	9,1	9,0	86,9%
XIII		8	7,7	6,4	77,4%



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge		8	8,0	6,8	74,2%
BlackThorne		8	7,5	7,0	70,1%
Crash Nitro Kart		7+	7,8	7,8	72,0%
Fire Emblem		8+	9,5	8,9	87,0%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town		8+	8,9	8,5	78,6%
Mario and Luigi: Superstar Saga		9+	9,0	9,2	91,0%
Medal of Honor: Infiltrator		8+	8,8	8,4	80,1%
Prince of Persia: The Sands of Time		8	7,0	7,1	75,2%
Road Rash: Jailbreak		5+	7,9	7,3	55,0%
Sims: Bustin' Out, The		8-	8,0	8,1	80,7%
Sword of Mana		7+	7,0	7,1	74,6%
Teenage Mutant Ninja Turtles		7	6,9	5,7	70,7%
Top Gear Rally		8-	8,0	8,3	76,9%
XGRA: Extreme G Racing Association		7+	7,5	7,2	66,5%





FORMUŁA 1 W WYDANIU PLAYSTATION

Czyli przegląd gier z lat 1996-2003

[autor Gamera]

Gdyby tak pozbierać same tylko gry wyścigowe o tematyce Formuły 1, mielibyśmy niezłą kolekcję, a tym samym spory problem nad wskazaniem tej jednej, ba, kilku najlepszych. Wiem, że niektórzy do dziś borykają się z wyborem, poszukując odpowiedniej pozycji, zadając sobie pytanie: czy zakupić tytuł zachwalany graficznie, czy z aktualnym sezonem, czy renomowanego wydawcy, czy może za grosze kupić na giełdzie jakiś stary, aczkolwiek powszechnie znany tytuł?

Jako, że siedzę w tym sporcie już od dobrych 10 lat, a moją obsesję na punkcie Ferrari i Schumiego zapewne zauważyła już większość czytelników PSX Extreme [Ś..o tak, połowa Cię już zdążyła zwyzywać, za głoszone poglądy], podjąłem się zadania, aby poskładać to wszystko w całość, wyznaczyć kryteria i ocenić gry, które wyszły na konsole od roku 1996 (czyli od PSX'a) i które dane było mi "przejeździć" przez te ostatnie lata.

Czym będę się kierował analizując te gierki? Grafika i dźwięk są dla mnie mało istotne - cenię model jazdy, realizm oraz grywalność/żywotność danego tytułu. Także dostępność opcji i dodatkowe smaczki w postaci ewentualnych bonusów czy dodatkowych trybów (w postaci kanery czy scenenusza znanego choćby z produktów EA), będą punktowane. Nie cierpię arcadówek, może inaczej - nienawidzę Formuły 1 w wydaniu arcade. Oczywiście nie każdy musi się ze mną zgodzić, je jednak uważam, że sport ten jest esencją symulacji i tak też powinne wyglądać gra video. Mając kontakt z wieloma czytelnikami (większość to także kibice F1), wiem też, że prawie wszyscy podzielają moje zdanie. Liczę się z tym, że niektórzy nie mają ochoty przesiadywać godzinami nad ustawieniami i parametrami bolidów, inni z kolei urządzą sobie imprezę w gronie kilku kolegów, by porozwalać się bolidami - dla frajdy. Powiem spoko, ale to nie dla kogoś takiego skierowany jest ten tekst. Opcja Arcade mnie nie interesuje, nie obchodzi mnie co się w niej znajduje i jak "wspaniale" się jeździ. Powtarzam: realizm i model jazdy to najważniejsze aspekty, którym będę się kierować przy analizie niżej wymienionych tytułów, a zostaną one na wstępie podzielone ze względu na platformy. Z racji tego, że na Dreamcasta, oprócz produktu Ubi Softu (który i tak notabene pojawił się w niezmienionej wersji na PS2) nic lepszego nie wyszło, a Xodx i GeCek jak na razie mogą zapomnieć o takich tytułach (w wersji exclusive), podział przeprowadzę tylko na PSX'a i PS2.

Oto spis tytułów na PSX'a z uwzględnieniem kolejności ukazania się na rynku:

1. **Formule 1** (96) - Psygnosis
2. **Formule 1'97** - Psygnosis
3. **Formule 1'98** - Psygnosis
4. **Moneco GP2** - Ubi Soft
5. **Formule 1'99** - Psygnosis
6. **F1 2000** - EA Sports
7. **F1 Racing Championship** - Ubi Soft
8. **F1 Championship Season 2000** - EA Sports
9. **Formula One 2000** - Sony
10. **F1 World GP 2000** - Eidos
11. **Formule One 2001** - Sony

A oto spis tytułów na PS2, także z uwzględnieniem kolejności ukazania się na rynku:

1. **F1 Championship Season 2000** - EA Sports
2. **F1 Racing Championship** - Ubi Soft (DC)
3. **Formule One 2001** - Sony
4. **F1 2001** - EA Sports
5. **F1 2002** - EA Sports (Xbox, GC)
6. **Formula One 2002** - Sony
7. **F1 Career Challenge** - EA Sports (Xbox, GC)
8. **Formula One 2003** - Sony

1. WYPADKI, AWARIE I USZKODZENIA

Bez wypadków i awarii nie można mówić o prawdziwej symulacji. Producenci zdają sobie z tego sprawę, dlatego w lepszym lub gorszym stopniu odzwierciedlili je w swoich grach. O ile awarie (rozsypanie się skrzyni biegów, złapanie kapcia) i uszkodzenia (złamanie zawieszenia, urwanie koła) w każdej z gier na PSX'a zostały wykonane w miarę poprawnie (no może należałoby tu wyróżnić produkty od EA), to jeśli chodzi o wypadki, a raczej sposób ich pokazania (szczególnie te, do których dochodzi między pojazdami NPC, czyli "konsolowymi"), to większość firm dała na tym polu plamę. W kultowym tytule Psygnosis - Formule 1'97 (PSX), trzeba naprawdę mieć sporo szczęścia, aby zobaczyć jakąś większą kraksę bez naszego udziału, a o wypadnięciu przeciwnika z toru możemy zapomnieć. Jedynie firma Electronic Arts, i to tylko w grach na PSX'a, zagwarantowała nam pełny realizm w tej dziedzinie. "Miło" zobaczyć oponenta, który jedzie cały wyścig przed nami, a ne ostatnim okrążeniu za szybko wchodzi w zakręt i ląduje w płachu lub urywa pół auta przy "kontakcie" z innym bolidem. Brawo dla EA. Jak to wygląda na konsolach obecnej generacji? Dzięki większym możliwościom, lepiej odwzorowano każdą usterkę czy awarię, jednak co się tyczy kolizji na torze (bez naszego udziału), to niestety nawet EA nie podołała temu zadaniu, nie przenosząc nawet odpowiedniego, gotowego już algorytmu z gier starszej generacji. Pozostałe tytuły wypadają jeszcze gorzej, ba, niekiedy te elementy odzwierciedlone są wyjątkowo mało realistycznie, budząc uśmiech politowania.
And the Winner is: F1 Championship Season 2000 (PSX)

2. RYWALIZACJA NA TORZE

Ważny i niezbędny element w grze. Według mnie, największą "katastrofą" w Gran Turismo był handicap, który na szczęście w grach F1 nie ma racji bytu. Oceniając ten aspekt gry kierowałem się zachowaniem zawodowych kierowców podczas wyścigu na torze i z przykrością muszę stwierdzić, że tylko dwie gry spełniają te wymagania na odpowiednio wysokim poziomie: F1 Championship Season 2000 na Szaraka i Formula One 2003 na PS2 (tutaj sami możemy zmieniać AI przeciwników). W w/w grach pojazdy NPC mają na tyle wysoką inteligencję, że niejednemu kierowcy jeżdżącemu po naszych drogach przydałoby się ten algorytm przelać do głowy. "Konsolowe" boliby zajeżdżają nam drogę, przyhamują, gdy ocenią, że nie dają rady wjechać w zakręt przed nami (oczywiście do samego końca walczą i zakładają, że my zrobimy to pierwsi), działają zespołowo (zdziwiłem się, jak jeden z Jordanów zwalniał stawkę, po to, by inny odlot z jego teamu wyprzedził mnie z boku albo po to, by partner odskoczył od reszty stawki). Podczas dublowania samochód przeciwnika nieco zwalnia i przepuszcza nas. Brawo! Pamiętam, jak irytująco rozwiązany był ten motyw w Formula 1'97, w której, by przeciwnik zjechał nam z drogi, trzeba mu było dość długo siedzieć na ogonie i nie zmieniać ani na chwilę toru jazdy - wtenczas któryś z sędziów machnął flagą (tyle, że w tym czasie już miałem pourywane spoilery).

Pozostali producenci na tym polu zawiedli, nie oddając tego aspektu w sposób nawet dostateczny. Przyczyna leżała w tym, niektórym, a raczej zerowym AI przeciwników - każdy jadący bolid kierowany przez konsolę jechał po z góry zaplanowanej linii - jak po sznurku. Możecie się domyślać, co się dzieło na zakręcie, gdy taklamu "inteligentowi" zajechało się wolne miejsce na "optymalnej linii" skrętu. Kolizja nieunikniona. Baran ne chemca wjeżdżał nam w nasz bok, jakby miał tam wolną przestrzeń. Takie same kwiatki działy się przy większym tłoku na torze - wtenczas cieszyłem się jeśli ktoś pogiął mi tylko spoiler.



Trochę lepiej wypadają tytuły Psygnosis Nabierając wprawy, można tu było zmusić przeciwników do ostrego przyhamowania To już coś Co prawda należało wyprzedzonemu rywalowi zajechać zaraz drogę (żeby zauważył co się święci), ale dzięki temu na zakręcie nie pakował nam się w tyłek.
Testując gry na konsoli PS2 zauważyłem że dublowanie zostało zrobione poprawnie, ale za to w starszych pozycjach od Sony zaimplementowano z góry ustalony tor jazdy przeciwników, zaś EA zafundowało nam trochę za dużo chaosu na drodze co przy ogromnej dynamice swoich gier (chodzi o F1 2001 i 2002 i F1 Career Challenge) jest nie do opanowania. Niekiedy nie wiadomo, co się dzieje przeciwnicy bezsensownie zwalniają, zajeżdżają drogę, "latają" po niej jak opętani, przez co większość manewrów kończy się wjechaniem im w samochód i rozwaleniem obu bolidów.
Wersja z 2002 roku i F1 Career Challenge są trochę "mądrzejsze", ale daleko im do ideału.
And the Winner Ie: Formule One 2003 (PS2)

3. POGODA

Co to za symulator, w którym nie uwzględniono zmiennych warunków pogodowych? Całe szczęście, że każdy developer o tym pomyślał, więc pojeździmy zarówno przy ostrym słońcu, czy w ulewie z grzmotami i mocnym wiatrem. Co prawda niektóre pozycje PSXowe odzwierciedlają zmianę warunków atmosferycznych bardzo umownie, o tyle w pozycjach od Psygnosis i ostatnich tytułach od Sony i EA na PS2 zmiana pogody z deszczowej na słoneczną i odwrotnie, to mistrzostwo świata.
Co ważne, pogoda ma też wpływ na jazdę - zapomnijcie o wygraniu wyścigu, bez konieczności zmiany opon dostosowanych do danej aury.
And the Winner Ie. Formule One 2003 (PS2)

4. USTAWIENIA PARAMETRÓW BOLIDÓW

Symulator F1 kojarzy mi się nieodłącznie z "majstrowaniem" przy bolidzie. Powszechnie wiadomo, że prym w tej dziedzinie wiedzie Gran Turismo, i jak na razie żadna Formuła 1 nie zbliżyła się poziomem do produktu Polyphony. W każdym z omawianych tytułów możemy do woli zmieniać, co się da - od opon, po spojlery.
Najwięcej zbliżonych ustawień do GT zaoferowały nam pozycje na PS2 od Sony i EA (oprócz F1 Career Challenge, gdzie mamy tylko trzy parametry do zmiany). O ile w pozostałych tytułach ustawiając np. zawieszenie, przesuwamy wskaźnik z twardego na miękkie, czy z niskiego na wysokie, tutaj mamy parametry liczbowe i to w rozdzieleniu na wszystkie podzespoły danych części. Osobiście jestem tym zachwycony, bo możliwości ustawień i testowanie samochodów mamy tutaj naprawdę nieograniczone, a ponieważ należy wręcz obowiązkowo dostosować bolid do toru i warunków pogodowych (bez tego możecie zapomnieć o wygraniu na najtrudniejszych poziomach gry), toteż mamy duże pole do popisu.
And the Winner Ie: F1 2002 (PS2)

5. OPÓR POWIETRZA

Pamiętam, że gdy włączyłem pierwszą F1 od EA na PSX-a i zauważyłem, że w grze uwzględniono opór powietrza, ryczałem z radości jak dziecko, natomiast kolejny tytuł EA F1 Championship Season 2000, przyprawił mnie o "szczękopad" - tak realistycznego odwzorowenie tego czynnika mogło wienczas pozazdrościć nawet Gran Turismo. EA pokusiło się tylko raz i tylko tutaj, o tak doskonały algorytm zarządzający fizyką oporu powietrza, a gracz dzięki temu mógł poczuć, jak to wygląda podczas prawdziwych wyścigów (wiwat C+ i widok z kabiny). Te szaleńcze pościgi za tylnym spojlerem przeciwnika, te momentalne przyspieszenia w tunelu aerodynamicznym i ten "wysok" na prostej, wraz z wyprzedzeniem przed kolejnym zakrętem. Miód i jeszcze raz miód.
W recenzji Formule One 2003 od Sony doczepiłem się swego czasu, że nie uwzględniono oporu powietrza. Mam swój honor i przyznaję się do błędu, pewnego dnia na Indianapolis troszkę za mocno wydłużyłem skrzynię biegów i jakie było moje zdziwienie, gdy samochód jadąc za przeciwnikiem, na końcu długiej prostej wykręcił mi o 15km/h lepszy rezultat, co jednoznacznie wskazywało oczywiście na zastosowanie czynnika oporu. Sony zaimplementowało tunel aerodynamiczny i to naprawdę bardzo realistyczny. I o ile w innych grach (EA) jest on bardziej wyczuwalny, to jednak obiektywnie patrząc - jest on też mocno uwypuklony i przerysowany dla potrzeb zabawy (przekonałem się o tym, gdyż po tym incydencie uważnie przyglądałem się temu elementowi na prawdziwych wyścigach F1).

Również na PS2 EA nie zapomniało o oporze powietrza, na ironię losu nie wygląda on już tak naturalnie i wcale nie rajcuje. Chaos panujący na trasie nie pozwala wykorzystać go w sposób należyty, dodatkowo w F1 2002 dołożono jakiś iście kosmiczny wskaźnik "ledowanie" oporu powietrza (w F1 Career Challenge również występuje, ale już nieco mniej przegiętej formie). Nie wiem, kto wpadł na pomysł, żeby po doładowaniu tego wskaźnika, można było "wystrzelić" zza rywala jak z procy - ercade jak się patrzy.
And the Winner Ie: Formula One 2003 (PS2)

6. DODATKI, BONUSY I INNE "SMACZKI"

Oprócz standardowych opcji (Arcade, Season, Single Race, Time Trial, itp.) większość tytułów oferuje nam kilka dodatkowych opcji, wydłużających żywotność danej pozycji.
Już Formula 1'97 oferowała nam po zakończeniu sezonu możliwość przejażdżki po nowo odkrytych torach, a nawet dołożono wyścig na Hockenheim'ie, w którym możemy pojechać bolidem "historycznym" (oprawa wizualna w tym wyścigu jest w czarno-białym kolorze z charakterystycznymi zakłóceniami znanymi z filmów starego kina).
Z kolei bardzo dobrym rozwiązaniem może pochwalić się F1 World GP 2000 Eidosu i F1 Career Challenge od EA, w których to możemy zasmakować prawdziwej kariery. Zaczynamy od zera: zdajemy licencję, potem załapujemy się do jakiegoś słabego teamu, by później po kilku przejechanych sezonach dostać (albo i nie) kontrakt z jakąś renomowaną firmą np. Ferrari czy McLarenie (motyw znany też w V-Rally 3 i TOCA RD).
Wspaniałą opcję znaleźć można w F1 Championship Season 2000 (EA) na PSX. Chodzi o znany, np. z japońskich edycji pilek, Konami Jikkyo World Soccer tryb "scenariusza", w którym mamy do wykonania określone zadanie (najczęściej poprzedzone losowymi przypadkami). Czeka nas na przykład zaliczenie jakiegoś wyścigu na minimum 3 miejscu, po tym, jak urywa nam się zawieszenie. Innym razem łapiemy kapcia, po czym musimy dowlec się do pitstopu, i poźniej wygrać jeszcze wyścig. F1 2002 na PS2 także oferuje nam coś podobnego - za wykonane zadanie zdobywamy "karty", a same zlecenia do zaliczenia to coś w rodzaju licencji znanych z GT.

Ciekawym dodatkiem uraczyły nas produkty Sony na PS2. Możemy tu sobie włączyć tryb "widza" i delektować się wyścigiem, tak jakośmy oglądali go na żywo w transmisji telewizyjnej. Super sprawa, tym bardziej, że poziom AI kierowców, jest tutaj dosyć wysoki. Tym sposobem, ustawiając najlepszych zawodników na końcu stawki, mamy zagwarantowane spora emocje, nie do spełnienia w rzeczywistym wyścigu. Polecam spróbować.
And the Winner Ie F1 Championship Season 2000 (PSX)

7. GRAFIKA

Nie będę ukrywać, że pomimo, że do grafiki nie przywiązuję dużej wagi, to oczywiste jest też, że nie gardzę lepiej wykonanymi pozycjami. O ile większość tytułów z biegiem czasu, postępu i doświadczenia developerów, oferowało coraz lepszy poziom wykonania, tak kilka z nich było swoistym krokiem wstecz. Pierwszym takim rodzynem była Formula 1'98 (PSX) od Psygnosis. Stara ekipa (Bizarre Creations) została zastąpiona nowym składem, który najwyraźniej nie chlubił się pisaniem dobrych silników graficznych, tworząc grę po prostu brzydką. Tytuł z poprzedniego roku (97) bił go w kategorii grafiki na łeb, na szyję. Sytuacja analogiczna (na dodatek jeszcze gorsza) z F1 World GP 2000 Eidosu.
Na konsolach obecnej generacji też zdarzają się kwiatki. Jednym z nich jest F1 Championship Season 2000 na PS2. EA chyba za szybko chciała zbić kasę, bazując na dobrej sławie swoich PSXowych tytułów i wydała grę odstającą w owym czasie od przyjętych standardów.
Pozostałe tytuły na PS2 są już zrobione bardzo dobrze, a jeśli już miałbym wybrać tą "najładniejszą" pozycję, to bez wahania na pierwszym miejscu wskazałbym produkt Sony (Formula One 2003). Trafione kolorystyka, doskonała ostrość obrazu i perfekcyjnie wykonane otoczenie i samochody biją konkurencyjne produkty EA i Ubi Soft.

Jeśli już jestem przy oprawie audio-wizualnej, to jeszcze kilka słów o intrach. Większość zawartych w nich materiałów pochodzi z transmisji telewizyjnej, co wcale nie poczytuję in minus. Osobiście największym sentymentem darzę intro w Formule 1'97. Perfekcja i jeszcze raz perfekcja. Może to głupie, ale kojarzy mi się to z Ayrtonem Senną, który "odjeżdża" w chwale z tego świata...
And the Winner Ie Formula One 2003 (PS2)

8. MODEJ JAZDY

Ten element zostawiłem sobie celowo na koniec - pomimo faktu, że to w moim mniemaniu najważniejsze składowa gry. Na początek bluzgi. Te lecą w kierunku Ubi Softu. Panowie CI chyba byli pijani podczas prac nad swoją formułką F1 Racing Championship, bo o niej mowa we wszystkich wersjach (PSX, PS2, DC) wzburzyło moją krew i podniosło ciśnienie. Pomimo usilnych prob ustawienia bolidu, azeby ten raczył wykonywać moje polecenia, nie udało mi się dojść do ładu. TYM SIĘ NIE DA KIEROWAĆ!
Kolejny gniot w tym temacie to F1 World GP 2000 Eidosu. Mamy tu arcadówkę pełną gębą - naciskamy gaz i suniemy do mety po trawie, przez piach, po przeciwnikach i po bandach - byle do przodu. To nie ma szans się spodobać kibicom F1. Panowie, z czym do ludu?
Formuła 98 i '99 od Psygnosis również dały plamę w temacie. Nowe ekipa ludzi zafundowała nam formułki w konwencji "Coline" - wchodzimy w zakręty "boczkiem", "z konterką", z odbiciem od przeciwników, po bandzie... Osoba odpowiedzialna za takie praktyki powinna [kor: ten fragment łakstu został wycięty]
Developerzy Sony wraz ze swoimi tytułami (oprócz Formula One 2002 i 2003) także nie mają powodów do dumy. Ich tytuły na PSX'a oraz pierwsza Formula One 2001 na PS2 nie mają nic wspólnego z symulacją. To półarcadówki - może i fajne, ale w moich oczach tracą sporo. Ponadto, kto to widział, by po każdym dotknięciu bandy czy przeciwnika, samochód zatrzymywał się na ułamek sekundy? To jest po pewnym czasie nie do zniesienia (podobne historie można zauważyć w pierwszym Wipeout'cie i F355).

Produkty od EA na PS2 należałoby przy ocenie podzielić na dwie kategorie. Do wyrzucenia przez okno, i to z całą wodospadu kwalifikuje się F1 Championship Season 2000 (zrzynka z PC-ta, "gaz do dechy i niech się dzieje"). Z kolei w F1 2001, F1 2002 i F1 Career Challenge model jazdy jest "ekstremalnie" realistyczny, przez co też nie wszystkim przypadnie do gustu - jedynie prawdziwi maniacy dostrzegą jego zalety i wykorzystają go w praktyce (oczywiście wszystkie opcje symulacyjne włączone). Pozostaje tylko żałować, że EA przegięła z szybkością i dynamiką zabawy, przez co nie można nacieszyć się tymi pozytywnymi aspektami jazdy, która ginąc najczęściej w chaosie panującym na torze (wersje 2002 i F1 Career Challenge są już nieco złagodzone, ale i tak - za mało).

Przejdźmy do prawdziwych perełek w tej dziedzinie. Formuła 1 ('96) i Formule 1'97 od Psygnosis oraz F1 2000 i F1 Championship Season 2000 od EA (wszystkie na PSX'a) szczycą się idealnie dobranym modelem jazdy i z tego miejsca pragnę gorąco podziękować developerom. Tyle godzin doskonałej zabawy, ile zapewnity mi owe tytuły, nie spędziłem z żadną inną grą (jeśli zliczyć by czas poświęcony grom F1 i pozostałym - włącznie z seną GT, to obawiam się, że pierwsza aume byłaby nieco większa). Faktem jest że Formula 1 ('96) i F1 2000 stanowią jedynie preludium dla maksymalnie dopasionych kolejnych swoich wersji (w związku z tym polecam zaopatrzyć się właśnie w "sequele").

Na dzień dzisiejszy niedościgniony w tym aspekcie jest jednak produkt Sony - Formuła One 2003. Gra zawładnęła moim życiem, od czasu premiery wciąż zaliczam kolejne sezony z banenem na pysku. O ile od wersji z 2002 roku można mieć troszkę zastrzeżeń do kolizji z przeciwnikami (odbicia), to w produkcie z 2003 roku wszystkie niedociągnięcia zostały poprawione i dopracowane do perfekcji, a model jazdy niech stanowi wzór do naśladowania, dla innych gier o tej tematyce. Wielkie brawa dla developera - Studio Liverpool (twórcę Wipeout Fusion!).
And the Winner Ie: Formule One 2003 (PS2)

REASUMUJĄC...

Jeszcze jakiś czas temu wahałem się nad wyborem najlepszej gry, jednak na dzień dzisiejszy nie mam już wątpliwości. Formule One 2003 to najlepsza gra w swojej kategorii na wszystkie systemy domowej rozrywki i mówię to ja - Gamera, człowiek który ma świra na tym punkcie. Jeśli chcecie posiadać w swoich zbiorach prawdziwą perełkę, śmiało inwestujcie w produkt firmowany przez Sony. [Gamera]

F1 na "blasze"

Wydawać by się mogło, że temat ten jest bardziej rozwinięty i dopracowany na komputerach klasy PC, która słynąc z drobiazgowych symulatorów. Nic bardziej mylnego.
Już porównując te same formułki od EA czy Ubisoftu, mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić (bez wgłębiania się w szczegóły), że PleC przegrywa sromotnie z konsolą.
Tytułem, który wiedzie prym w tej kategorii na PC jest Grand Prix 4 (Microprose/ Infogrames), który tak czy owak wypada blado w porównaniu do produktu SONY (Formula One) GP4 oprócz standardowych opcji i bogatych ustawień, ma dość dobrze dopracowaną inteligencję przeciwników. Grafika, jak to na płacu, jest ostra, ale taz plastikowa (fajnie zrobiono widok z wnętrza kasku). Do gry potrzebny jest dopasiony komputer, w przeciwnym wypadku generowane liczba klatek, a co za tym idzie - wrażenie prędkości, jest niedostateczne. Gra ma już swoje lata, więc kolejnym zonkiem jest sezon - 2001 (co prawda na necie można znaleźć uaktualnienia, tzw. patch, który po podmiance odpowiednich plików update uje nam sezon).

Ranking Gamery

1. Formula One 2003 - Sony (PS2)
2. F1 Championship Season 2000 - EA Sports (PSX)
3. Formula One 2002 - Sony (PS2)
4. Formula 1'97 - Psygnosis (PSX)
5. F1 2000 - EA Sports (PSX)
6. Formula 1 (96) - Psygnosis (PSX)
7. F1 Career Challenge - EA S. (PS2, Xbox, GC)
8. F1 2002 - EA Sports (PS2, Xbox, GameCube)
9. F1 2001 - EA Sports (PS2)
10. Formula One 2001 - Sony (PS2)

PRZEGLĄD GIER RAJDOWYCH



Przeanalizujemy, dlaczego gry rajdowe nie symulują w pełnym zakresie tej dyscypliny sportu oraz przedstawimy Wam najlepsze tytuły na popularne konsole

Rajdy samochodowe to bez wątpienia dyscyplina sportu, która "daje radę". Mało tego - swoją atrakcyjnością broni się przed zarzutami malkontentów, ze szybkie pociskanie samochodami przez góry, lasy, polany, wydmy, pustynie i inne bezdroża jest niebezpieczne, nieekologiczne, bezsensowne. Developerzy podłapali rajdowe klimaty z racji pozornie prostego scenariusza zawodów, który teoretycznie nie wymaga zbyt wielkich nakładów pracy, by stworzyć kozacki szpil, sprzedający się na fali popularności owej dyscypliny w sporej liczbie egzemplarzy. Tylko szkoda, że tak nie jest i rynek jest zalewany dużą ilością tandetnych crapów, które "przy okazji" psują wizerunek tego niezwykle rozbudowanego sportu, co przy wspomaganiu ze strony telewizji z polskim kapitałem, nie oferującej praktycznie żadnych ciekawych programów w tych klimatach, sprawia, że wesoło nie jest i nie może być! Na szczęście istnieje wiele wyśmienitych pozycji, pozwalających poczuć się jak McRae, Burns Solberg i inni. Ale czy na pewno? Poradnik Extreme postanowił służyć pomocą przy wyborze gry rajdowej, wszak tych ukazało się ostatnio sporo, co spowodowało nie lada zamęt na rynku.

Niestety żaden z "rajdów" na to miano nie zasługuje! Już same samochody budzą spore zastrzeżenia. Dlaczego? Dostępne są z reguły tylko modele WRC. A ja się pytam: co z Kit-Carami, czy seryjnymi pojazdami grupy N? Wstydźcie się programiści. Nie każdy ma ochotę na rozbijanie się najszybszymi wehikułami, a Wy nie pozostawiacie wyboru graczowi. Kolejna sprawa - trasy. Niby wszystko jest tip-top, twórcy WRC chwalą się nawet, że korzystali ze zdjęć satelitarnych. Cóż z tego, skoro większość z nich jest skopcona. Niemal wszystkie odcinki pokonuje się w czasie ok. 2-4min. Owszem, cześć należy oddać programistom odpowiedzialnym za serię WRC, gdzie jeden OS może pochłonąć nawet 10 min z Waszego życiorysu. Jednak nawet tej grze daleko do odwzorowania napięcia, jakie towarzyszy załogom pędzącym przez 30-sto kilometrowy odcinak. W przełożeniu na liczby wygląda to w ten sposób: prawdziwy OS załogi pokonują w czasie od dwóch, do nawet kilkudziesięciu minut, a długościowo liczą one często po kilkadziesiąt kilometrów. Wracamy do gier: czy któryś z obecnie wydanych tytułów ma zaimplementowaną trasę o długości przekraczającej 10 km? Raczej nie. W pewnym tytule - Rally Championship na PC wydanym w 1997r (nie ma odpowiednika na PSX!) jest odcinek liczący 58 kilosów. To jest to. Szczególnie, że następny OS liczy ponad 20 km, co się z tym wiąże serwis odwiedzało się po prawie 80 kilometrach. O braku możliwości sejwowania nie muszę chyba wspominać. To było coś! A ze samochod miał skłonność do "sypania" się wraz z ilością przejechanych metrów (np. w połowie drogi przestaje działać skrzynia biegów), totez gra była odpowiednio trudna. Ale jakie zadowolenie towarzyszyło dotarciu na metę. Ech, szkoda, że takich gier już się nie robi. Gry mają za zadanie być proste w odbiorze, a zatem trafiać do największej grupy odbiorców, bo inaczej przyniosą straty i płajtę davelopera/wydawcy. Takie czasy. A będzie jeszcze gorzej. Tymczasem, zagłębmy się w kolejne aspekty...

Serwis - niby zgodny z rzeczywistością. A jednak tylko pozornie! Z kilku powodów. W rzeczywistości czas na naprawę można przedłużyć, co wiąże się ze spóźnieniem na start OS-u i kamyni sekundami! Tutaj po raz kolejny WRC 2 pozytywnie zaskakuje. Nierzadko warto spóźnić się i zregenerować pojazd, niż pomykać dogorywającym samochodem tracąc coraz więcej do lidera. Kolejny burak: furą zdemolowaną nawet w 90% można ścigać się niemal bez przeszkód. W rzeczywistości nie ma tak dobrze - jeśli pojazd zegraza bezpieczeństwu, albo niszczy nawierzchnię drogi, to o kontynuowaniu jazdy nie ma mowy - zostaje wycofany.

Falstarty - pozornie detal. Nic bardziej mylnego! Falstart nie rzadko pomagał w zwycięstwie! Kierowca jadący jako pierwszy na danym odcinku zamiata luźny szuter z drogi, natomiast jego rywale jadą już po w miarę czystej nawierzchni, uzyskując lepsze czasy. Więc, aby nie startować jako pierwszy, kierowcy popełniają falstart, za który dostają 10sek. kary, co nierzadko wystarcza by epaść o kilka pozycji i w następnym etapie jechać po czystej nawierzchni. To się nazywa zagranie taktyczne. Oczywiście o "zamiataniu" różnego rodzaju drobnych kamieni, błota itd. w grach nikt nie pomyślał, a winien, wszak przekłada się to na duże różnice w uzyskiwanych czasach! A skoro o czasie mowa, to trzeba zaznaczyć, że tu też nie ma mowy o realizmie! Do dnia dzisiejszego czas przejazdu mierzony jest do jednego miejsca po przecinku (np. 0.6s), w grach zdarza się nawet do trzech (0.445s), co sprawia, że o wykręceniu identycznych czesów praktycznie nie ma mowy. Kolejny detal, a jakza ważny (Ś. ciekawe, jakby Gamera liczył czasy w kąciku - Loser, Ty się lepiej mu nie pokazuj,)

W szpilach poświęconych F1 można przejść całą "procedurę" przed właściwym wyścigiem - treningi, kwalifikacje, czy wreszcie sesje rozgrzewające. Rajdy po raz kolejny potraktowano po macoszemu - od rezu przystępujemy do rywalizacji. Wyjątek stanowią najnowsze CMRy oferujące możliwość pokonania odcinka testowego (tzw. shakedown). Niestety nie zaznamy również żadnego zapoznania z trasą, o możliwości dokonania samodzielnego opisu nie wspominając. A wiecie, że pomiędzy odcinkami specjalnymi załogi przemieszczają się po publicznych drogach (dojazdówki), na których panuje normalny ruch, niestety żaden developer o tym nie pomyślał. Szkoda, było by młodzieżowo!

Generalnie rajdy wirtualna nie przypominają ich rzeczywistych odpowiednikow. Nie tylko z powodu niedbalstwa programistów. Jeden rajd serii WRC to ponad 1000km, a że jest ich 14... Domyślcie się ile pracy kosztowałoby developera odzwierciedlenie czy nawet wykreowanie fikcyjnego rajdu, no chyba, że uśmiecha

się Wam możliwość zakupu gry za 500 zł. Nie okłamujmy się - koszt wejścia w posiadanie takiego produktu wzrósłby, nie wspominając o czasie gry potrzebnym do ukończenia owego szpilu - jeden rajd to tydzień wytężonej pracy. Piszecie się na to?

Dokonując poniższego przeglądu pod uwagę brałem sposób, w jaki oddane są realia tego sportu i wszystko, co z nim związane (ogólny feeling), model jazdy i licencje. Ta ostatnia jest wbrew pozorom dosyć ważne - gwarantuje, a przynajmniej powinna, występowanie pojazdów, kierowców i poszczególnych imprez zgodnych z rzeczywistymi odpowiednikami, co niewątpliwie, choć pośrednio - w dodatku tylko dla osób "siedzących" w temacie - przyczynia się również do wzrostu wartości gry.

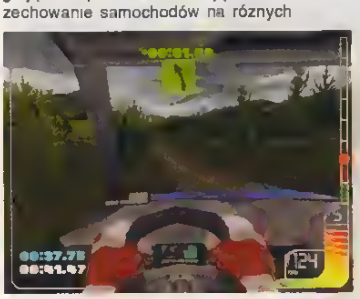
W przypadku rajdów terenowych brałem pod uwagę możliwości "przełajowe" - czyli występowanie niewidzialnych ścian, możliwość eksploracji danych obszerów, rozległość owych obszarów, jak i bogactwo flory i fauny. Tekst nie miał być też "zapchajdziurą", więc gry dobrane są starannie, najgorsze gnioty połaciały pod koła - przetrwały jedynie produkcje wnoszące coś do gatunku. Nacisk został położony głównie na next-gany, jednak pojawia się również sporo odniesień do produkcji na starszy hardware.
Uprzedzając fakty, z giar stricte rajdowych polecam jedynie Colin McRae 04 oraz WRC2 Extrema, wszak tylko one oddają rajdowe realia, łącząc je z doprecowaną oprawą graficzną, dźwiękową oraz fizyczną. Niestety nie mogę zarekomendować z czystym sumieniem żadnego rajdu terenowego. Po tym nieco przydługawym, aczkolwiek mem nadzieję, że ciekawym, wstępie - zapraszam do lektury.

Seria Colin McRae Rally

Seria znana chyba wszystkim graczom z racji dopracowania zachowania pojazdu i sposobu oddania rajdowego klimatu. Żadna odsłona nie posiada co prawda licencji FIA, ale ze sprawą wykupionych wózków daje poczucia uczestniczenia w prawdziwych zawodach. Również trasy, pomimo, że nie są licencjonowane, za sprawą wykonanie z pilotem czynią godziny spędzone przy CMR szczęśliwymi. Colin McRaa Rally jest serią, jeżeli weźmiemy pod uwagę tematykę i nazwę. Jazeli rozpatrzymy wykonanie, albo model jazdy okaza się, że poszczególne części dosyć mocno się różnią, dlatego też opis CMR "rozbiłem" na poszczególne odsłony.

Colin McRae Rally

Pierwsza część wyróżnia się najberdziej libaralnym modelem jazdy. Aby czerpać satysfakcję z grania i odnosić sukcesy, nie potrzeba z chirurgiczną precyzją ustawiać się do każdego zakrętu, regulować pojazdu, czy bezwzględnie wykonywać poleceń pilota. Po prostu wiele błędów uchodzi grającemu płazem. Niemniej jednak zechowanie samochodów na różnych



nawierzchniach, precyzja układu kierowniczego i skutki wypadków zmuszają do przyklejenia CMR metki 'dobrego symulatora". Grafika jest średnia, w dniu dzisiejezym można pokusić się o stwierdzenie - słaba. O ile wygląd samochodów, tras i przydrożnych obiektów można jeszcze zaakceptować to prezencja horyzontu woła o pomstę do nieba! Niemniej jednak nie przeszkadza to w grze - próbując osiągać dobre wyniki, po prostu nie mamy czasu na lustrowania efektów pracy grafikow. Cieszą również nazwiska rajdowych mistrzów i Rajd Monte Carlo - w innych "Colinach" tego nie uswiadczymy! Podobnie jak rajdowej szkoły, w której pod okiem samego Colina doskonalimy swoje umiejętności. Dla "ścigantów" - must have! CMR również pojawił się na GBColor. Niestety zawitał tam w bardzo uproszczonej formie - widok z góry, słabe graficznie otoczenie. Bronił się niazłym, poślizgowym modelem jazdy oraz fachowo zaprojektowanymi trasami, co nie zmienia faktu, że traktować go można w kategoni ciekawostki.

Colin McRae Rally 2.0

"Dwójka" zaskoczyła wszystkich. Model jazdy poszedł w kierunku symulacji. Nie ma tu już mowy o dzikich hercach. Kazdy ruch trzeba planować z wyprzedzaniem, bo po prostu może się zdarzyć, że na wykonanie następnego nie starczy już czasu/miejsca na drodze. Samochód niszczy się na wiele sposobów, można



go również całkiem dobrze dostroić do własnych potrzeb. Pilot wciąż pracuje średnio dobrza i nieobce są mu spóźnienia. Niestety grafika nie jest wcale lepsza niz w poprzedniku, momantami prezentuje się nieco gorzej - jedynie menusy są wykonane z pilotem i cieszą oko. Ale znów nie ma czasu, by martwić się o takie detale! Do rozegrania są ośmiorundowe mistrzostwa na trzech poziomach trudności oraz tryb arcade. Jezeli więc chcecie ukończyć tą grę i zdobyć wszystkie trofea musicie poświęcić w granicach 60 godzin. CMR2 jest dostępny również na GBA. Model jazdy, trasy, pojezdy i możliwości ich ustawiania i niszczenia, praktycznie odpowiadają warsji na PSX-a, ala bardzo słaba grafika sprawia, ze trzeba dobrze przemyśleć zakup!

Colin McRae Rally 3

Dla wielu najgorsza odsłona seni, za sprawą niedopracowanego modalu jazdy, grafiki o nierównym poziomia, oraz kilku innych "dziwactw". Przada wszystkim rezą kilkudziesięciometrowe elajdy w wykonaniu rajdowek, która mozna uskuteczniać nie bacząc ne rodzaj nawiarzchni, po której się poruszamy. W zakręcie samochody prowadzą się niepewnie - nie wiadomo, czy nie wyleciny zaraz z drogi, bo znana z poprzedników pracyzja układu kierowniczego zniknęła. Usunięto na szczęścia bolączkę poprzednich części, czyli pancerne reklamy, ala znaki, krzaczki i drzewka wciąz nie poddają się pod naporem rajdowki. Co ciekawe, w trybie mistrzostw dostępny jest tylko Focus, e w Tima Trialu nia mozna ustawić pojazdu! Szkoda, bo trasy są dosyć dobrza zaprojektowane (choć krótkie), a zniszczenia zostały rozbudowane i rajdówkę można przerobić w plazowe buggy, pozbawione szyb i drzwi. Cieszą także rajdowa smaczki np. jadąc ne czele stawki nie poznemy ich międzyczasów, mamy możliwość ujrzenia startu poprzedzającej załogi, na szutrowych rajdach w powietrzu unosi się pył wzbity przez inne załogi, a jezeli zuzyjemy zapas i



złapiemy kapcia, przyjdzia skończyć nam rajd. Wersja na Xboxa ma nieco lepsze tekstury, a pojazdy prowadzą się nieznacznie lepiej za sprawą pada wyposezonego w analogowe "spusty".

Colin McRae Rally 04

Obecny król, którego dominacji zagraza jednak WRC2. W CMR04 praktycznie wszystko jest dopracowane. Najwazniejszy punkt programu, czyli modal jazdy wypeda świetnie. Do kazdego zakrętu trzeba się ustawić, odpowiednio wyhamować, a później dodać gazu, oczywiście z umiarem i wyczuciem! Inaczej skończymy w rowie! Podobnie wygląda sprawa, gdy nie słuchamy pilota. Do rywalizacji mozemy przystąpić pojazdami różnych klas, takze oldtimerami i nikt nie narzuca nem wyrobu spod znaku niebieskiego owalu. Na szczęścia nie usunięto rajdowych "smaczków", o jakich była mowa w przypadku CMR3 - są to małe detale, dodające jednak poczucia uczestnictwa w prawdziwych zawodach. Pomiędzy rajdami przychodzi się zmierzyć z testami, pozwalającymi otrzymać nowe podzespoły, aw wersje nt. posiedanych elementów. Nawet grafika, która stanowi piętę achillesową gier Codamasters prezentuja się co najmniej dobrza! Tekstury są niazła, a animecja raczej nie wykazuje tendencji do "haczanie". Pojazd psuje się znacznie łetwiaj, niz w poprzednich odsłonach, a oderwania koła, przebicia opony, czy zatarcie silnika nie jest niczym nadzwyczajnym! Niestety znaki i drzewka są wciąz pancerna, a trasy nie mają kolosalnej długości, co w żadnej mierza nie przeszkadza w nazwaniu CMR04 rajdowym królem. Wersja na Xboxa oferuja nieco lepsza tekstury, kilka efektów graficznych więcej, multiplayer ne 4 osoby - zawartość merytoryczna, czyli modal jezdy, pojazdy, trasy i pilot są baz zmian.

Seria WRC

Gry spod znaku WRC to produkcja stosunkowo najmłodsze, można rzec - bez "histoni". Zaimponowały przede wszystkim pełną licencją FIA, a co za tym idzie pełnym cyklem rajdów znanych z Mistrzostw Świata, wszystkimi pojazdami spod znaku WRC oraz autentycznymi kierowcami. Podobnia jak w przypadku CMR, kazda część idzie w nieco inną stronę, więc pokrótce przedstawię wszystkia części jednego z najlepszych exclusivów na konsole Sony.

WRC

Gra była zapowiedziana jako produkcja, która rzucl Colin McRaa Rally i inne rajdy na kolana, za sprawą modelu jazdy, grafiki, tras, pilota, licencjonowanych kierowców oraz pojazdów. Rzeczywistosc okazała się inne. Owszem, wszystko było niezłe, ale tylko niezłe. Grafike poprawna, acz bez fajerwerków, w dodatku odznaczająca się niską dynamiką [Ś bardzo niską]. Model jazdy - OK, choć o rewolucji nie było mowy. Po prostu stanowił udany mix arcade i symuletora. Licencjonowane trasy, kierowcy i pojazdy także wypadały niazle, ale nie dawały stosownego asumptu do zakupu gry. Najkrócaj mówiąc



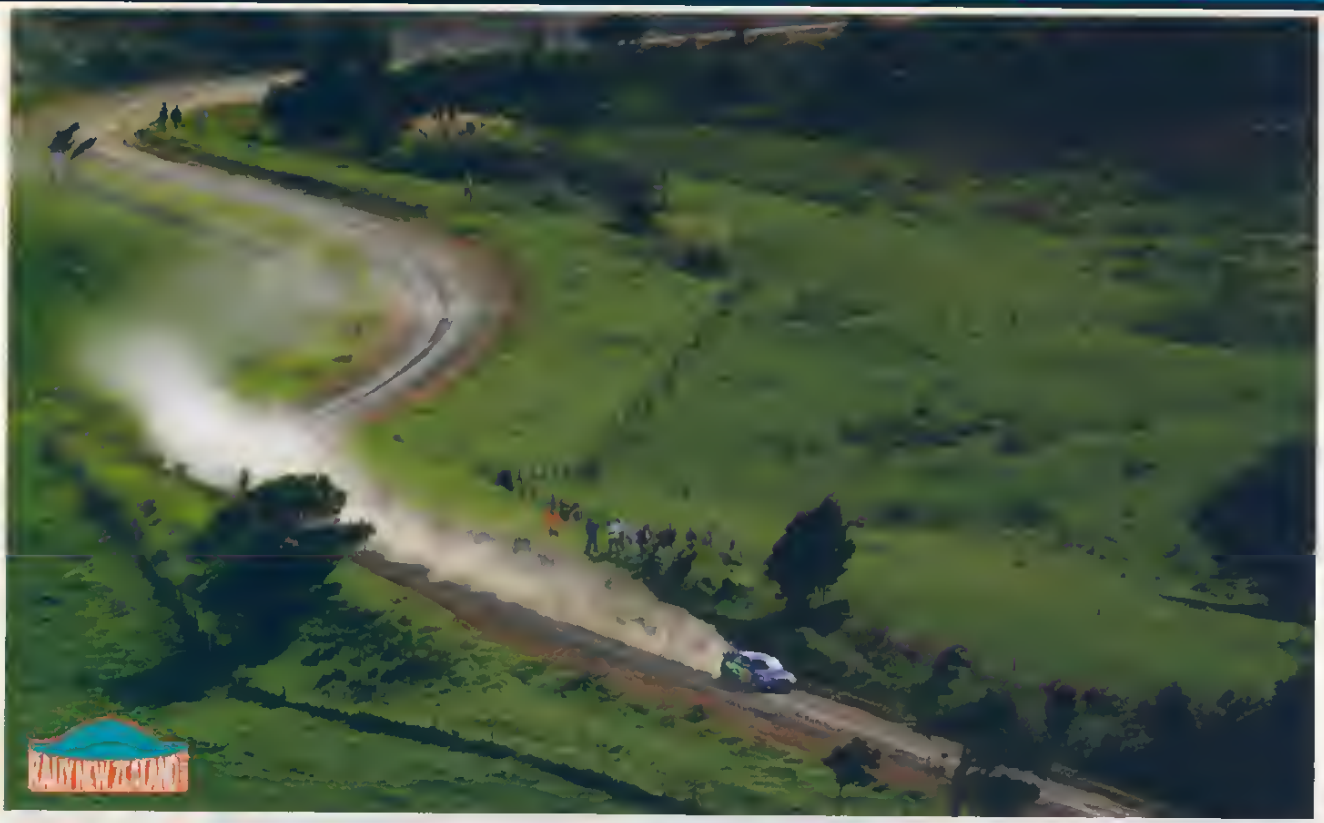
była to dobra gra.
Na rynku pojawiła się również gra na PSX - WRC o podtytule Arcade. Słaba grafika, model jazdy oraz ogólna prezencja gry, czyni ją niewartą zakupu oraz rozpisywenia się o niej (o dziwo, to ten sam devaloper).

WRC2 Extreme

Gra była przez dłuższy czas Mekką dla wirtuelnych rajdowców. Podkręcona względem "jedynki" grafika, czyli lapsze i bardziej zróżnicowane tekstury orez większa dynamika, dawała ucztę dla oczu. Model jazdy, praca pilota i zniszczenia pojazdów były ześ ucztą dla ducha. A wymagające i długie na kilkenaście kilometrów OS-y były ucztą dla ciała... Co prawda nawet ta gra nie jest idealna - np. o zniszczenia pojazdu było stosunkowo ciężko, samochód na hopach nie zachowywał się zgodnie z prawami grawitacji, co równało się potężnym skokom - niemniej jednak wrazenia związane z podróżowaniem po szutrowych OS-ach i prezentowana niestabilność pojazdy na nierównościach nie pozostawiała przez długi czas złudzeń, ze mało znane Evolution Studios, spreparowało jeden z lepszych rajdow wszechczasów. Do dziś cieszą smaczki, choćby ten w postaci apóźniań - za przedłużenie naprawy poned dostępny czas można zarobić "taryfę", czyli karne sekundy. Jest to bardzo ważna nowośc urealniająca konsolowe rajdy. Rajcują także trasy, których częsc bardzo



dokładnie przenosi rzeczywistość na ekran telewizore - zachęcam do skonfrontowania z relacjami z Rejdowych Mistrzostw Świata - zdziwicie się, zapewniam.
Zapewniam tez, za kupując WRC2 nie zawiedziecie się! Gra jest



wymagające, przez co daje jednak ogromną satysfakcję z odnoszonych sukcesów. Oprawe A-V nie zdezaktualizowała się do dziś, a zaktualizowana cena Platynowej serii, czyli ok. 70 PLN, czynią zakup WRC2 obowiązkiem każdego wirtualnego rajdowca!

WRC3

Idąc za ciosem, developer postanowił wypuścić na rynek WRC3. Gra zaskoczy wielu merytorycznym przygotowaniem - mesa świetnych filmików, dane techniczne pojazdów, informacje nt. zawodników - czy kibic rajdowy może chcieć więcej? Niestety, tak! Kibic liczy przede wszystkim na dopracowane i realistyczne zachowanie się pojazdu na trasie! Jeżeli ktoś liczył, że WRC3 będzie stanowiło rozwinięcie kozackiego WRC2 to się grubo pomylił! Gra odeszła od symulacji, z pewnością za sprawą opinii sporej części graczy, jakoby to "dwójka" była za trudne. Teraz każdy manewr wymaga większej dozy zręczności, niż logicznego kombinowania. Wystarczy w odpowiednim momencie użyć pedału hamulca i pokonanie żadnego zakrętu nie będzie stanowiło problemu. Kolizje z niektórymi elementami otoczenia są totalnie niedopracowane - lekkie i z pozoru niewinne zahaczenie barierki kończy się często odbiciem samochodu, niczym piłeczki do ping-ponga! Poza tym inne aspekty fizyki nie imponują - można odnieść wrażenie, że samochód pędzi niczym poduszkowiec nad eporymi kamlotami, co pozwala skutecznie skracać sobie drogę przędąc na przełaj. Nie domiar złego grafika również odnotowała regres. Teksturę są średniej jakości, prędkość animacji nieprzyzwoicie niska, a momentami zderzają się chrupnięcia. Nie pomogą dobrze zaprojektowane trasy autentycznych rajdów, nie wiele wskórają nazwiska mistrzów kierownicy... Polecam zobaczyć WRC3 w akcji przed zakupem, bo nie każdy będzie usatysfakcjonowany inwestycją.

4x4 Evo

Gra, która swój początek wzięła na PC, trafiła na DC, a za oferowała grę przez net, cieszyła się niemałym zainteresowaniem. Przyczyniły się do tego oryginalne fury w dużej ilości, możliwość ich wszechstronnego tuningowania, dobry model jazdy, "terenowe" smaczki - blokowanie mostów napędowych, włączenie reduktora itd. Nawet grafa, jak na ówczesne standardy, dawała się przełknąć bez nadmiernego grymasu.. Problematyczne było tak naprawdę jedynie brzmienie jednostek napędowych oraz zbyt małe "mesa" pojazdu, co eprawiało, że w



krytycznych momentach "latały" wokół trasy.) Tak było kiedyś... Jednak 4x4 Evo uderzyło ponownie! Tym razem jako zombi na PS2! Nie poprawiono praktycznie niczego! Bal! Chwilami grafika i model jazdy wydają się gorsze! Nie zmieniły się tryby i sposób zabawy - strzałka wskazuje Checkpoint, a my po prostu tam ciśniemy... Banalne rozwiązanie nie sprawie należytej satysfakcji. Skąpiono też grafę! Potężne piksele sprawiają, że mało wprawne oko będzie miało problem z identyfikacją pojazdów! Cóż, nie można mieć wszystkiego. Jeżeli ktoś przymknie oko na niedostatek oprawy graficznej, znajdzie grę na dłuższy okres czasu.

Sega Rally 2

Krzysztof Hołowczyc w wywiedzie udzielonym PORADNIKOWI EXTREME stwierdził, że owa gra najlepiej oddaje wrażenia związane z podróżowaniem w rajdówce. Niestety była mowa o wersji "automatowej". DC-ek uraczony został wątpliwej jakości wynalazkiem, w którym nawet animacja "nie daje rady". Szkoda, bo czuć, że gra ma duży potencjał - ciekawe trasy, sporo zróżnicowanych pojazdów oraz przemyślane możliwości regulacji rajdówki, które rzeczywiście wpływają na sposób pomykania. Tak naprawdę wszystko skaszaniło się przez animkę - nie sposób w pełni wyczuć zachowania pojazdu w poślizgu, gdy framerate przyjmie częstokroć bardzo wyraźnie! Pomimo że jest to tytuł kojarzący się wyjątkowo z klimatami arcade, przewyższa wiele szpili udających symulatory. Jeśli kogoś kręcą cztery kółka pomykające po nieutwardzonej nawierzchni, nie widzę możliwości, aby nie posiadał SR2 w swojej kolekcji. Mimo wielu wad, da się solidnie pograć i co ważne, czerpać z tego radość. Jednak najbardziej rajcuje prędkość, która jest tu najważniejsza - zbieranie zakrętów przy dwóch "paczkach" na liczniku nie jest dla każdego, to fakt, ale kto się przemoże, będzie bardzo zadowolony i o to tu właśnie chodzi!!! Ważne, aby w trybie mistrzostw zajrzeć do ustawień i zmienić opony! Konsola dobiera zazwyczaj nieodpowiednie, co zmienia jazdę w irytujące pływanie po drodze - dopiero korekta nastawów przywraca radość grania (a trzeba wiedzieć, że kontrolowane poślizgi dają tutaj radę). Niby arcade, a potrzebe zmiany ustawień jest równie duża jak w symulatorach! Warto zaznaczyć obecność SR na Gameboy u Advance. Gra zachęca nazwą - jest jednak "mały" problem - nie zabawi przy niej dłużej osobnik nie



będący fanem serii. Razi grafika.. Choć model jazdy i trasy są przeniesione z automatu, to nie tuszują potężnych braków na płaszczyźnie A-V. Wielkie piksele, słabe dźwięki - grę ratują z powaznej oprasji samochody - Focus, Impreza, Lancer, 206 oraz sklepik, w którym kasę otrzymywaną zamieniamy na rajdy, samochody, tudzież zdjęcia SR z automatu oraz Sega Satum .. Można łyknąć, chociaż jest wiele "ale".

Gran Turismo 2, 3 A-Spec

Nie jest to typowe rally, o czym we chyba zapewne kazdy gracz na zielonej planecie ale tryb rajdowy stanowi od drugiej części GT solidną podporę produktu. Urozmaica zabawę pozwalając wytoczyć kilkaset koni na piach i sprawdzić, jak bardzo miele na nim koła oraz

jak trudno okiełznać bestię w takich warunkach. Jak by nie patrzeć tryb Rally, nie odwzorowujący żadnej serii rajdowej, w GT jest dodatkiem do właściwych zawodów. Mimo to gra się nieźle za sprawą multum ustawień pojazdów, masy modyfikowalnych części i przyzwoitego modelu jazdy. Oczywiście nie jest to ideał - przyczepność jest stanowczo zbyt duże, co nie zmienia faktu, za



odpowiednie trajektoria przejazdu są niezbędnym minimum. Szczerze mówiąc to Polyphony mogłoby śmiało uderzyć w rajdowe klimaty bazując na GT3. Po nadaniu odpowiedniej oprawy - licencje, więcej stricte rajdowych wózków - nie widzę jakiejkolwiek skutecznej konkurencji dla tego wyimaginowanego programu. Werdykt? Rajdy zawarte w GT 3 to klasa same dla siebie, pokazująca naudolnym developerom jak robi się dobry rajd "przy okazji". Rajdowanie w GT 3 imponuje przede wszystkim niesłychanie sugestywnym widokiem FPP, który w połączeniu w niezwykle dopracowanymi odgłosami pracy silnika, zawieszenia oraz pryskającymi spod kół kamieniami, weryfikują pogląd na to, jak powinno być wykonane gra traktująca o rajdach! Na marginesie warto zaznaczyć, że to właśnie w GT znajdziecie najwięcej stricte rajdowych samochodów, o których implementację inni developerzy nawet nie próbowali się pokusić, vide Daihetsu Sirion - jak by nie patrzeć całkiem popularne rajdówki, szczególnie na terenie Azji.

V-Rally

Znamienita sana, która wniosła dużo do historii komputerowych wyścigów, ale tak naprawdę wnosząc niewiele. O co chodzi jakby? V-Rally była tak naprawdę pierwszą solidnie dopracowaną grą traktującą o rajdach, która zagościła na konsolach i kionach. I to była jej główne zasługa. Tak naprawdę to gra profanuje rajdy i rajdowców - modelem fizycznym poruszania się. Gdyby samochodem rajdowym jeździło się tak łatwo, to każdy mógłby być mistrzem... Chociaż z drugiej strony wątpię, by ktoś zdecydował się wsiąść do rajdówki, która na hopce skacze na kilka metrów w górę i kilkadziesiąt w dal. Ewolucje utemperowała grawitację, ale i tak w najnowszych wersjach gry czuć pradawne naleciałości, która są



obecnie niemal w pełni rekompensowane przez klimacik. Trasy zakręcone, tryb kanery, a przede wszystkim biuro, w którym dostaje się niekończące pochlebne maile (od odpowiedzi na nie zależy, jak potoczy się nasza kanera). Dewastacja bolidu również stawia poprzeczkę wysoko, tym bardziej, że dewastować jest co - w szpilu goszczą nie tylko topowe samochody klasy WRC, ale istnieje możliwość powalczenia słabszymi Kit-carami z napędem na jedną oś, za co należą się spora brawa dla byłego Infogrames (dev. Eden Studios). Nie każdy musi gustować w popylaniu najszybszymi pojazdami. Z wiesnego doświadczenie wiem, ze istnieje wśród pozorom spora grupa graczy, lubująca się w "podgryzeniu" WRC-ówek słabszymi furami, co niewątpliwie sprawia wiele przyjemności. We wszystkich częściach gry zachwyca grafika i design tras - ich kolorowość, zróżnicowanie oraz sposób prezentacji - niby nic nadzwyczajnego, ale autentycznie czuć, że są dopracowane, a nie robione na szybkensa. Gra nie każdemu przypadnie do gustu na skutek arcadowego modelu jazdy. Mimo to warto spróbować! Być może V-Rally to seria, która wieśnie Wam podpasuje, bowiem otoczka towarzysząca rajdom wykonana jest nieźle, świetnie rzaklbym nawet i gdyby nie ten modal jazdy. Ostatnia "trójka" zdecydowanie najlepiej wypada na konsoli giganta z Redmond.

Rallisport Challenge

Kolejny zakręt, który nie wiem jak pokonać. RC to niesamowity mix prędkości, dynamiki, płynności animacji, wspanielych tras, rozsypujących się samochodów i... zręcznościowego modelu jazdy. Poślizg przy 200 km/h? Dla gry - żaden problem, dla mnia - wielki problem, bo nie wiem, co począć. Nikt na opakowaniu nie napisał Real Drving Simulator, więc czepieć się nie wypeda i w zasadzie nie ma nawet jak. RC jako rajd - całkiem przyzwoity. Szczególnie cieszą motywy dewastowania otoczenie. Wreszcie foliowe



reklama nie rozwela doszczętnie samochodu, poddając się pod jego naporem. Cieszy, ze uderzenie w drzewo strąca liście, rajcuje możliwość rozrycia podłoża itd. Są to elementy, których brakuje innym rajdom, uchodzącym za symulatory. Za to należy się RC wielki szacunek - jest przykładem, za można skodować interaktywne otoczenie przy świetnej grafice, zemiast opierać eię na oktapanych schematach i wciskać kit, ze się nie da. Rajcuje duża ilość eutentycznych pojazdów, która, jak już miałem okazję wspomnieć, fantastycznie się psują, a dokładnie poddają się psuciu, równie dobrze pokrywają się śmieciami z drogi. Polecam każdemu, kto szuka gry z dobrą oprawą A-V, a jednocześnie odskoczni od rzeczywistości...

Advance GT2

Typowa gra utrzymana w klimatach rally... Widać, ze przyłożono się do przygotowań gry od strony merytorycznej - pilot, ustawienia, nierówne trasy, fachowe i stricte rajdowe samochody. Gra po prostu "robi"... Cieszy model jazdy - choć bardzo nierealny, jednak szelenie rajcowny. Większość tras pokonuje się z gazem w obudowie GBA. Dla pełnego odzwierciedlania obrazu OS-ów trzeba dodać, ze są przesadnie ezerokie. Na szczęście zderzają się utrudnienie w postaci skoków, licznych nierówności, a takze zmian nawierzchni. Paradoksalnie rajd w postaci mini



zewstydza wiele "poważnych" gier - wszak oferuje wszystkie 14 eliminacji mistrzostw WRC! Dostępna jest również apora część maszyn z magicznymi trzema literkami w nazwie. Jeśli dodamy do tego parę bonusowych, historycznych już rajdówek - oraz niezwykle nowatorski tryb pilota - to mamy fenomenalną grę, dla kazdego, siedzącago choć trochę w "tych klimatach". Wspomniany już tryb pilota to absolutne novum! Otóż gracz, jako pilot, musi w odpowiednim momencie i odpowiednio ezybko podawać komendy dotyczące trasy. Wypada to świetnie, liczy się timing, wyczucie odległości, a takze pamięć - przed wyruszeniem na trasę ukazuje się mapke. Pech chce, że dostępny jest tylko jeden OS, co nie przeszkadza mi z czystym sumieniem polecić tej gry!

Rally Championship

Zarówno w wersji ne PSXa, jak i wydanej później na PS2, jest to konwersje z "blachy". O ile tam, z braku leku, uchodziła za dobrą grę, tak posiadacze konsol nie mogą tego samego powiedzieć pod jej adresem. Grafika jest całkiem znośne, podobnie jak trasy OS-y, oparte na rzeczywistych odpowiadnikach rozlokowanych na terenie UK. W przeciwieństwie do innych gier o rajdech, doświadczymy tu masę skrzyzowań, z raguły schowanych za górką, ścianą lesu, albo zywoplotem, co przy ignorowaniu zaleceń pilota stanowi niemały problem. Równie częste są nagle przejścia drogi: np. z szerokiej w



bardzo wąską, czy z szybkiej i prostej, OS przechodzi w kręty i bardzo wolny. Nie ma się co oszukiwać - trasy są stricte rajdowe. Niestety zawodzi najważniejszy element - model jazdy. Razi przede wszystkim mało precyzyjny uklad kierowniczy, który nie daje wyczucie drogi na odpowiednio wysokim poziomie. Dlatego też o efektownych "bokach" możecie śmiało zapomnieć. Paradoksalnie poślizgi często wychodzą przez przypadek - samochody dziwnie trzymają się drogi, na początku zakrętu zachowują się dosyć dobrze, zaś w jego środku stają się dziwnie niesterowne. Skoro o furach mowa, warto zaznaczyć, ze tych jest całkiem sporo. W dodatku nie są to tylko "wuercówki", ale również bolidy słabszych klas - A6, A7. Spory plus tej gry. Niemniej jednak, wrażenia pozostałe po kontakcie z grą są negatywne (fizyka).

Dakar

Nie jest to typowa produkcje - uderze w nieznane dotąd dla konsolowców rajdy terenowe, niestety nia czyni tego z wielkim impatem. Przeciętna grafika i rajcowność dają się zauważyć juz ne wstępie. Po krótkiej chwili odkrywamy uroki hasania po wydmach, ale dla Dakaru i tak jest juz niestety za późno. Trochę szkoda, bowiem był to dobry trop - rajdy off-road są chyba nieco bardziej widowiskowe od zwykłej odmiany m.in. za sprawą pojazdów o mocy kilkuset koni i wadze mniejszej od 1000 kg. Gra pokazała, ze da się zaprojektować wyścig we względnie otwartej przestrzeni, nie ograniczanej



bandemi czy niewidzialnymi ścianami (oczywiście zdarze się to również tu, ale obszar do penetracji jest spory). Cieszy także zróżnicowenie pojazdów - quady, motory, fury - co napawa optymizmem na przyszłość. Niestety druga część Dakaru wcale nie przewyższe pierwszej (Ś. ja bym powiedział, że jest dwa razy gorsza)(L. wolałem być bardziej dyplomatyczny,), więc nie ma się ne co nepeiać. Gre jest wyśmienita.. jeśli mozecie ją wypozyczyć. Nie zdąży znudzić, wnerwić albo afrustrować - sprawi, że na temat wyścigów spojrzycie z większym dystansem.

Shox

Nie ukrywam, ża gra przypedła mi do gustu. Ponad miarę cenię sobie symulacje, ale nie wzgardzę solidnie wykonanym arcade m. I taki jest właśnie Shox, w którym jeździ się bez mózgu, jak niektórzy to określają, czyli non-stop gaz w podłodze i co jakiś czas klepnięcie po hamulcu, co by się na drodze utrzymać. Dojście do perlekcji wymaga czyniania tego wszystkiego na drodze odruchu.. czyli działania bez pośrednictwa mózgu. Warto dodać, ze opanowanie jazdy na wysokim poziomie jest tu koniaczno-ścią, bez wypełnienia której o obejrzeniu napisów końcowych mozesz zapomnieć. Jednek muszę być fair - to jest przegląd rajdów, a nie





arcade, zaś jako rajd Shox ma niewiele do powiedzenia. Nie będę nikomu mydlić oczu, że kolorowe tresy, że ciekawe pojazdy... Z prawdziwych rajdów jest tu ciężko coś znaleźć. Mimo wszystko... polecam. Gra prezentuje interesujące podejście do tematu, wszak uneocznia, że nie należy niczego robić na siłę - jeśli nie jesteś w stanie zrobić dobrego symulatora, zrób świetne arcade - zdają się gardłować programiści z EA Big. W tej materii są debeściakami, trzeba przyznać.

Tommi Makinen Rally

Podsumowując historię rajdów, które zawitały na konsolach generujących je w grafie 3D (ale charakterystyka,), nie można zapomnieć o Tommi Makinen Rally (PSX). Przede wszystkim przez szacunek należący się Tommiemu oraz nazwę, która niewątpliwie kusi. Pod ciekawą okładką kryje się całkiem... byle jaki produkt. Ale po kolei. Należy docenić spory wybór samochodów, możliwość ich wszechstronnego ustawiania, krótką charakterystykę każdej fury, jak i edytor tras. Wymienione elementy bez dwóch zdań "robią". Niestety reszta już nie. Razi wyjątkowo dziwna praca układu kierowniczego, który nijak pozwala opanować szerzującą rajdówkę. Trzeba do tego dodać spaczoną grawitację i



brak polygonalnych zniszczeń, a wyjdzie "smakowita" mieszanka!) W sumie szkoda - gra miała lepszą grafę od CMR, ale pies został pogrzebany za sprawą fizyki jazdy.

Michelin Rally Masters Race of Champions

Całkiem stara gra z PSXa. Pozwolę sobie od razu napisać, że nie jest to żaden specjał... Dlaczego się więc tu znalazł? Bo miał spory potencjał i kusi nazwą (i developerem - Digital Illusions!), co może sprawić, że kilka osób nadzieje się na minę! Magia tytułu tkwi przede wszystkim w licencji na Wyścig Mistrzów rozgrywany na wyspach kanaryjskich. Mamy całkiem dobrze oddaną kultową już trasę, do tego sporo ciekawych pojazdów - buggy, "wuercówki", B-grupa, "ośki" i parę innych wynalazków. Do tego dochodzą znamienite nazwiska rajdowców ze ścisłej czołówki i ich biografia. Co poza tym? Spaczony model jazdy! Samochody zachowują się dosyć nieprzewidywalnie. Raz chętnie wchodzą w poślizgi, innym razem są podsterowne, innym ciężko je wykontrować. Do tego dochodzą... nieprzewidywalne trasy.) Poza tytułową, prezentują bardzo nierówny poziom - raz obfitują w smaczki - hopki, rowy, wyrwy, ukryte dziury - innym, można pędzić jak na torze bobslejowym odbijając się od otoczenia! W przypadku gry chcącej profesjonalnie przedstawić rajdy jest to ogromną pomyłką. Szkoda, bo wykosztowano



się na licencję, uderzono w nietypowy klimat, jednak nie do końca zgrano składowe. W gwoli ścisłości - wersję na PSX-e zapowiadano jako najlepiej dopracowany i realny symulator wszechczasów. A świstak siedzi...

Rally Fusion

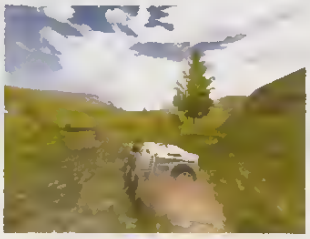
W przeciwieństwie do Rally Masters, Rally Fusion nie próbuje udawać szczegółowego symulatora - ideą programistów (Climax) było raczej połączenie zabawy, jaką oferuje arcade, z odrobiną strategii w podejmowaniu decyzji, jaka jest wymagana w symulatorach. Grafika, zarówno na PS2, jak i iXim trzyma niezły poziom. Wszystko jest okraszone pastelowymi barwami, co w połączeniu z bumpmappingiem zapodanym na trasę i paroma innymi efektami, nie odrzuca od telewizora. Do tego dochodzą zapętlone trasy wyścigów równoległych, łączące wolne i techniczne partie z szybkimi momentami, wymagającymi od



grającego "jaj". Każda większa pomyłka gracza z reguły kończy się mniej lub bardziej solidnym dzwonem. Pojawiają się wówczas polygonalne zniszczenia, wpływające na sposób przemieszczania się pojazdu po trasie odcinka specjalnego. Co warte podkreślenia, pilot wykazuje "interaktywność"! Mocniejszy strzał kwituje dźwiękami obrazującymi strach, niezadowolenie, tudzież ból, a zdarza się, że zostaniemy obrzuceni kilkoma bluzgami! Fachowe podejście do tematu. Równie fachowa są fury - m.in. Escort, 206, Delta, RAV 4, Saab 93. Czy warto? Jeżeli ktoś lubi rajdy i chce także widzieć swojego bezpośredniego oponenta, powinien zainteresować się tą produkcją.

Master Rallye

Gre, która ukazała się spory czas temu na blaszakach, zawitała na PS2. W kloniarskiej prasie MR zebrało dosyć przychylne noty. Wersja na PS2 również nie jest najgorsza, a to spory sukces - konwersje z reguły zawodzą na pełnej linii, dodatkowo, jeśli mamy do czynienia z tak mało doświadczonym developerem i klepskawym wydawcą (Steel Monkeys/ Microids). Najbardziej zawiodła grafika, wszak mocno trąci PC-tem. Wszystko jest do bólu plastikowe i jednorodne... Krzaczki rosną w takim układzie, jakby były zasadzone przy użyciu auwimarki, trawa jest starannie przetrzyzona nawet w najbardziej niadostępnych ostępach, skały przypominają kartonowe twory. Można ponarzekać na odgłos pracy silnika - zupełnie niesugestywny, wózki mają z reguły po 2.5 litra, a silnik o takiej pojemności brzmi co najmniej groźnie i basowo. Moment obrotowy drzemiący pod maskami wyraźnie czuć po wyruszeniu na trasę. Pojazdy ochoczo rwą przed siebie, zaś dobrze dopracowana fizyka jazdy sprawia, że można nad nimi zapanować. Oczywiście nie jest to łatwe, szczególnie jeżali wpadniemy na pomysł skrócenia sobie drogi waląc przez góry i lasy. Wówczas liczne dziury i nierówności solidnie podbijają naszą licencjonowaną teranówkę albo buggy - docenić trzeba jednak fakt, że czynią to w bardzo realny sposób. Nie ma mowy o lataniu, czy skakaniu na dwadzieścia metrów - wszystko ma miejsce tak, jak w rzeczywistości. A że tras jest całkiem sporo i są dosyć długie, fani off roadu powinni zakopać się w tym miejscu na dłużej - będą zadowoleni, bo to obecnie jedna z lepszych gier traktujących o klimatach 4x4.



Widoki na przyszłość

Do najciekawszych wieści należy bez wątpienia zaliczyć zapowiedź Richerd Burns Rally. Nazwisko kierowcy, jednego z najlepiej zarabiających i szanowanych rajdowców pozwala z optymizmem patrzeć na przyszłość. Nie sądzę, że będzie firmował swoimi danymi mierną produkcję, tym bardziej, że sam od czasu do czasu grywa, więc jakieś rozeznanie w temacie na pewno posiada. Chociaż nie jest to gwarancją - Tommi Makinan też grywa, ale z "jego" gry nia wyszło wiele dobrego. Następne odsłony Colin McRae Rally na 99% nie będą takie jak dotychczas - prawdopodobnie wyniosą się w teren, jak to uczynił Szkot. Zapowiadane jest GT 4, które zapewne będzie miało jeszcze bardziej dopracowany tryb rally (błoto, zniszczenia, dachowania - zapewne naiwne życzenia,) Poza tym szykowane są kontynuacje znanych gier. W zasadzie nie wiem, czy to dobrze - na zaskoczenie nie ma co liczyć, trzeba zacisnąć zęby i patrzeć na powolną ewolucję gatunku, która jest coraz bliższa końca.

Pytania i wątpliwości dotyczące gier nt. wyścigów i rajdów proszę kierować na mail: **mr.loser@interia.pl**

Tytuł	Cechy szczególne	Oprawa A-V	Trasy	Samochody i model jazdy	Platforma
Colin McRae Rally	Jedna z pierwszych prawdziwych rajdowych symulacji	Średnia. Już w dniu premiery nie imponowała	Ciekawe i zróżnicowane. Niestety stanowczo za krótkie	Sporo roznych pojazdów, które prowadzą się w nieco uproszczony sposób. Esencją gry są kontrolowane poślizgi	PSX, (GBC)
Colin McRae Rally 2.0	Kontynuacja hitu - poprawiony model jazdy	Udane menusy, reszta nie mierzi choć też nie zachwyca. Na GBA - ełaba.	Dużo - niestety wszystkie są krótkie. Sporo tras jest "odwróconych". Większość jest nieco za szeroka	WRC i starsze rajdówki, jednak do odblokowania większości potrzebne są sukcesy w grze. Wysmienite prowadzenie, dobrze zrealizowane defekty	PSX, GBA
Colin McRae Rally 3	Wypaczony model jazdy.	Średnie - dobrze wypada jedynie efekt wody na szybach.	Sporo zróżnicowanych. Jak na Next-Geny są stanowczo za krótkie	Poślizgowe zachowanie pojazdow - których jest nb. sporo - dyskwalifikuje grę, bo nie mozna w pełni wyczuć co uczyni bolid	PS2, Xbox
Colin McRae Rally 04	Świetny model jazdy oraz rozwinięcie patentów z "trójki".	Dobra. Niezłe tekstury, doskonałe efekty dźwiękowe - np. pisk hamulców	Nawiązują do CMR3, jednak są wciąż za krótkie. Liczne "atrakcje" - kamienie, kłody, kałuze...	Wyśmienity - pojazd prowadzi się ciężko, co daje satysfakcję z wygrywania. Duży wybór fur, ale potrzebne są sukcesy. Możliwość zdobycia nowych podzespołów.	PS2, Xbox
WRC	Powiew świeżości wśród rajdów oraz wykupiona licencja.	Niezła. Dźwięki są OK, wygląd tras też. Mierzi zbyt mała dynamika... Wersja PSX (WRC Arcade) bardzo słaba.	Licencjonowane. Duża różnorodność. Wymagające i kręte.	"Standard" - bez fajerwerków. Fizyka jest połączeniem arcade i symulacji. Licencjonowane pojazdy WRC.	PS2, (PSX)
WRC2	Model jazdy na szutrowych OS-ach.	Bardzo dobra - dużo polygonów w pojazdach + dobry dźwięk	Dużo, długie i trudne. Pełna licencja serialu WRC	Wyśmienity model jazdy - potrzebna spora doza przewidywania, szczególnie na nierównych nawierzchniach.	PS2
WRC3	Uproszczony model jazdy, dużo niedoróbek, m.in. graficznych.	Dźwięk dobry, grafika niedopracowana.	Podobnie jak w WRC2 - wymagające i długie.	Uproszczony - ociera się o Arcade. Samochody WRC oraz ich wersje specjalne o podwyższonej mocy i zmodyfikowanych karoseriach	PS2
Rally Fusion: Race of Champions	Mocno poprawiony Rally Masters na konsole NextGen	Przyzwoita - jeżeli nie gramy na splicie. Pastelowe kolorki i parę efektów... Niemal wszystkie na jedną modłę.	Zróżnicowane, ale mogą znudzić...	Dosyć udana kompilacja arcade i symulacji, licencjonowane pojazdy, zniszczenia wpływające na osiągi...	PS2, Xbox
Master Rallye	Jeden z lepszych tytułów o 4x4.	Blaszakowo-plastikowa;) Wieje nadmierną pustką.	Długie, jednak za szerokie. Za mało "syfu" - ostępy leśne to nie sterylne laboratorium!	Praktycznie bezkonkurencyjny w temacie offroadu! Pojazd zachowuje się jak powinien, czuć różnicę między wózkami, no i jest w czym wybierać.	PS2
4x4 Evo 1/2	Konwersja z blachy, z tendencją spadkową.	W "jedynce" znośna, w "dwójce" uproszczona i uboga	Duże obszary do eksplorowania. W Evo2 problemy z teksturami	4x4 Evo na DC było całkiem dobre - net, brak konkurencji... Evo 2 - zepsuto kilka rzeczy i nic nie dodano, co przy postępie technicznym oznacza kapę	DC, PS2
Advance GT2	Duży rajd w małym formacie...	Dobra, pomimo że nie wykonana w pełnym 3D.	Dużo długich i krętych OS-ów. Trasy są zdecydowanie za szerokie.	Uproszczony model jazdy, podobny do znanego z GTA. Sporo licencjonowanych i w dodatku ciekawych (jest nawet Suzuki Escudo) wózków.	GBA
V-Rally 1/2/3	Arcade, niezła grafa, "latające" samochody	Od zawsze bardzo dobre, mierzi tylko odgłos pracy silnika.	Duże, długie, zróżnicowane - po prostu ciekawe	Ładnie wymodelowane pojazdy, uproszczona fizyka jazdy, niezłe, polygonalne zniszczenia.	PSX, PS2, DC, Xbox, GBA
Gran Turismo 2/3	Największa ilość pojazdów do przetestowania na szutrze. Najlepszy, choć najkrótszy rajd świata.	W GT3 wciąż bezkonkurencyjna - kurz za samochodem i odgłos opon po prostu dają radę!	Nie jest to typowe rally, więc nie ma ich zbyt dużo - są nieźle wykonane, zróżnicowane... i tyle!	Duzo samochodów, wspaniały model jazdy. Przede wszystkim cieszy fakt, że bryki można regulować jak tylko dusza zapragnie.	PSX, PS2
Rally Championship	Konwersja z "blachy" i wszystko jasne.	Nie zachwyca, chociaż nie można zbyt wiele złego powiedzieć, denerwuje pustka i "plastikowość".	Całkiem porządne - długie, zakręcone. Mało monotonne - oferują masę "niespodzianek"	Całkiem spora ilość, niszczą się, drodzą - tylko dlaczego tak dziwnie się prowadzą?! Toż to pełne Science-Fiction!	PSX, PS2
Sega Rally 1/2	Jedynka na Sata - świetny arcade. Dwójka - wielki przegrany za sprawą nieudolnej konwersji na DC.	Nie zachwyca, chociaż nie można zbyt wiele złego powiedzieć, denerwuje pustka i "plastikowość".	Niezłe! Dużo pozornie niepotrzebnych detali (np. kałuze) sprawiają, że gra się fajnie. Razi zapętlenie wszystkich OS-ów - wiadomo, arcade.	Całkiem duża ilość, w dodatku trochę egzotyki - Seicento Abarth. Pojazdy są trudne do odkrycia, co wydłuża czas rozgrywki. Nie psują się, ale wpadają za to w kozackie poślizgi. No i można regulować w nich wiele podzespołów.	Saturn, DC, GBA
Paris-Dakar Rally	Rzadko spotykane wyścigi typu off-road.	Słaba grafika oraz dźwięk.	To jest to! - otwarty teren, sam wybierasz drogę.	Quady, terenówki, motorki - słowem, egzotyka, jest z czego wybierać	PS2
Shox	Totalna jazda bez trzymanki!	Bardzo dobra - kolorowa, płynna, arcadowa.	Zakręcone - bez dobrej znajomości i wyczucia pojazdu nic nie zdziałasz.	Wykupiona licencja i całkiem duże zróżnicowanie. Niech Cię to jednak nie zwiedzie - powtarzam po raz kolejny to arcade!	PS2, GC
Rallisport Challenge	Patrz Shox... jest nieco trudniej - pojazdy rozsypują się w drobny mak.	Klasa sama dla siebie! Jedna z najlepszych graf ever, dorównuje GT3!	Długie, szerokie, a przede wszystkim dobrze pomyślane. Nudzić się nie będziesz.	Super - Audi Quattro, Subaru Impreza, Citroen Xsara, VW New Beetle... Nie będę psuć Ci niespodzianki. Co ciekawe - bryki psują się i to mocno - mimo, że jest to arcade.	Xbox
Tommi Makinen Rally	Tommi Makinen).	Całkiem znośna, momentami wykonana z polotem...	Zakręcone + edytor. Całkiem nieźle. Sporo OS-ów.	Sporo pojazdów, które nijak można opanować. Zawiodła fizyka, zupełnie nie czuć drogi pod kołami.	PSX
Rally Masters	Wyścig Mistrzów i cała otoczka z nim związana.	Średniak na całej linii.	Położona na "kanałach". OK. Reszta - różnie bywa.	Dużo fajnych samochodów. Po raz kolejny zawodzi model jazdy, rozkładający całą grę. W tym wypadku - wielka szkoda!	PSX

ENCYKLOPEDIA GIER NA PLAYSTATION 2

Bilbioteka gier na PlayStation 2 przez ponad 3 bite lata rozrosła się do takich rozmiarów, ze bardzo łatwo jest się w niej pogubić szaremu uzytkownikowi. Wychodzimy z pomocną dłonią serwując Wam na talerzu, mamy nadzieję, pełną encyklopedię gier na PS2, uwzględniając przy tym gatunek, producentów, daty wydania, akcesoria z których korzysta i inne przydatne informacje (legenda na końcu). Naturalnie nie uwzględniliśmy Japońskich gier z cyklu "o co chodzi jakby". N-joy! [pLaY]

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	Ilość graczy	save	Nosnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny: PS	PE		
[illegible]	Bandai [illegible] /CyberC.2	[illegible]	Action-RPG		669 kb	DVD				[illegible]	7+ (7)	8,5	7,0	77,7%
.Hack Part 2//Mutation	Bandai Inter./CyberC 2	05.2[illegible] (USA)	Action RPG		706 kb	DVD	-			PE#72 (Pablo)	7+	8,4	6,2	77,0%
.Hack Part 3//Outbreak	Bandai Inter./CyberC 2	09 2003 (USA)	Action RPG		658 kb	DVD						8,6	6,4	70,2%
.Hack Part 4//Quarantine	Bandai Inter./CyberC.2	01 2004 (USA)	Action-RGP	1	692 kb	DVD					-			72,[illegible]
18 Wheeler: American Pro Trucker	Acclaim/Se a AM2	11 2001 (PAL)	Wyścigi TIR-ów	1-2	223 kb	CD			POR#1	PE#54 (HIV)	5	5,5	6,3	53,7%
2002 Fifa World Cup	Electronic Arts/E.A. Sports	04 2002 (PAL)	Piłka nożna	1-2	160 kb	DVD	T	-	-	PE#58 (Shiva)	6+ (6+)	8,3	7,4	74,9%
4x4 Evolution	Take Two/Terminal Reality	02 2001 (PAL)	Wyścigi terenowe	1-2	62 kb	CD	-	-	POR#1 PE#49	PE#45 (HIV)	6 (7)	5,0	7,2	63,0%
4x4 Evolution 2	Ubi Soft/Terminal Reality	11 2002 (PAL)	Wyścigi terenowe	1-2	?	DVD	-	-	-	PE#67 (HIV)	4+			
7 Blades	Konami/Konami	10 2003 (PAL)	Chodzona bijatyka 3D	1	326 kb	CD			-	PE#55 (Kali)	[illegible] (5+)			68,6%

A

Ace Combat 04 Shattered S (Ubisoft T)	Namco/Namco	02 2002 (PAL)	Strzelanina samolotami	1-2	78 kb	DVD	-		POR#1	PE#56 (Myszaq)	8 (8+)	9,1	8,8	84,9%
Activision Anthology	Activision/Contraband Ent	11 2002 (USA)	Składanka klasyki	1-2	154 kb	DVD	-		-	-	8,5	7,3	-	76,4%
Adventures of Cookie and Cream, The	Agetec/From Software	04 2001 (USA)	Multiplayerówka	1-2	200 kb	DVD	T		-	PE#46 (HIV)	[illegible]	7,9	8,1	77,8%
Aero Elite: Combat Academy (Aerodancing 4: New Generation)	[illegible]a/S[illegible]g-AM2	03 2003 (USA)	Strzelanina samolotami	1-2	57 kb	DVD			-	PE#63 (Kali)	8	8,5	6,2	66,0%
Agassi Tennis Generation	DreamCatcher/DreamCatcher	08 2003 (PAL)	Tenis ziemny	1-4	80 kb	DVD	T			-	-	5,3		50,8%
Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	11 2001 (PAL)	Strategiczna	1-2	657 kb	DVD	L, K			PE#52 (Kali)	8+ (8)			
Aggressive Inline	Acclaim/2 Axis	08 2002 (PAL)	Jazda na rolkach	1-2	160 kb	DVD	-	PE#61, #62	POR#2 PE#60	PE#60 (Myszaq)	9 (8)	9,4	8,0	85,3%
AirBlade	Namco/Criterion Games	11 2001 (PAL)	Jeżdżenie na deskach	1-2	56 kb	DVD			POR#1	PE#52 (Shiva)	8 (7)	7,7	7,7	73,6%
Akuji Psycho Ball	Atari/Bandai Inter.	02 2002 (PAL)	Pinball	1-2	63 kb	CD	-	-		PE#57 (HIV)	7 (8)			
Alex F. Player Manager 2001	Sony/Anco	10 2001 (PAL)	Menadżer piłki nożnej	1	2565 kb	CD	-	-	-	PE#51 (Koso)	[illegible]			
Aliens Versus Predator: Extinction	Electronic Arts/Zono, Inc	09.2003 (PAL)	Strategiczna	1	207 kb	CD	-	-	POR#4	PE#73 (HIV)	6+ (7-)	6,1	7,2	63,5%
All-Star Baseball 2002	Acclaim/Acclaim Austin	06 2001 (PAL)	Baseball	1-2	1389 kb	DVD	T	-			-	8,4	8,3	73,9%
All-Star Baseball 2003	Acclaim/Acclaim Austin	06 2002 (PAL)	Baseball	1-2	170 kb	DVD	T	-	-	-	-	8,9	8,8	78,3%
All-Star Baseball 2004	Acclaim/Acclaim-Austin	05 2003 (PAL)	Baseball	1-4	1796 kb	DVD	T	-			-	8,1	8,3	75,6%
Alone in the Dark: The N.Nightmare	Infogrames/Darkworks	9 2001 (PAL)	Horrorowata przygodówka	1	120 kb	DVD		-	-	PE#56 (Myszaq)	7		-	-
Alpine Racer 3	Sony/Namco	12 2002 (PAL)	Narciarstwo/Snowboarding	1-2	80 kb	CD	-	-	-	PE#57 (Sciesz)	7			
Alter Echo	THQ/Outrage Games	10 2003 (PAL)	Chodzona bijatyka 3D	1	124 kb	DVD		-	-	PE#75 (Pan_wan)	6+ (8)	6,8	7,5	65,3%
American Idol (Pop Idol PAL)	Codemasters/Hothouse C.	11 2003 (PAL)	Muzyczne	1-2	150 kb	DVD		-	-	-	4,0	5,1		42,4%
Amplitude (USA)	Sony/Harmonix Music S	09 2003 (PAL)	Muzyczna	1-4	74 kb	DVD	T	-	POR#3, PE#73	PE#69 (Kali)	9- (8)	9,3	8,8	85,5%
Amplitude: PO.O Special Add (USA)	Sony/Harmonix Music S	11 2003 (USA)	Muzyczna	1	71 kb	DVD		-	-	-	7,0			
ANTZ Extreme Racing	Empire Inter./Supersonic S.	07 2002 (PAL)	Wyścigi	1-4	81 kb	CD	T	-	-	PE#61 (HIV)	4	2,4		36,2%
Ape Escape 2	Sony/Sony	03 2003 (PAL)	Platformowe 3D	1	297 kb	DVD		-		PE#68 (HIV)	9- (8)	9,0	8,4	81,9%
Aqua Aqua: Wetrix 2	300/Zed Two	01 2001 (USA)	Logiczna	1-2	56 kb	DVD	-	-	-	PE#42 (HIV)	7	7,7	7,1	72,6%
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	Sony/Cattle Call	01.2004 (PAL)	RPG	1	165 kb	DVD	-	-	-	PE#72 (Star)	6	8,2	8,0	77,9%
Arctic Thunder	Midway/Midway	10 2001 (PAL)	Wyścigi skuterów	1-2	108 kb	DVD	-	-	POR#1, PE#51	PE#51 (HIV)	5+	3,0	3,6	44,5%
Armored Core 2	Agetec/From Software	10 2000 (USA)	Strzelanina mechami	1-2	650 kb	DVD	L, M	-	POR#1, PE#49	PE#39 (Kali)	8 (8)	8,0	7,8	74,6%
Armored Core 2: Another Age	Metro 3D/From Software	09 2002 (PAL)	Strzelanina mechami	1-2	?	DVD	-	-	-		7,8	8,0		73,3%
Armored Core 3	Metro 3D/From Software	05 2003 (PAL)	Strzelanina mechami	1-4	89 kb	CD	L, M	-		PE#65 (Kali)	7+	7,3	7,5	73,9%
Army Men: Air Attack 2	300/300	03 2001 (USA)	Strzelanina	1-2	124 kb	DVD	-	-	POR#1, PE#45	PE#45 (Myszaq)	4	2,0	6,7	65,8%
Army Men: Green Rouge	300/300	03 2001 (USA)	Strzelanina 3D	1-2	205 kb	CD	-	-		PE#45 (Myszaq)	3	4,3	3,8	35,8%
Army Men: RTS	300/Pandemic Studios	03 2002 (PAL)	Strategiczna	1	145 kb	DVD			POR#1	PE#58 (Raq)	6+ (6+)	5,4	7,8	70,9%
Army Men: Sarge's Heroes 2	300/300	03 2001 (USA)	Strzelanina	1-2	57 kb	DVD				PE#45 (Myszaq)	4	4,5	5,5	50,5%
Atlantis III: The New World	Cryo/Cryo	02 2002 (PAL)	Przygodowa	1	?	DVD	-	-	-	-	-			
ATV Offroad Fury	Sony/Rainbow Studios	02 2001 (USA)	Wyścigi Quadów	1-4	99 kb	DVD	T	-	PE#49	PE#45 (HIV)	7 (6+)	8,7	6,7	83,2%
ATV Offroad Fury 2	Sony/Rainbow Studios	10 2003 (PAL)	Wyścigi Quadów	1-4	400 kb	DVD	T, L	-	PE#66	PE#67 (HIV)	8+	9,0	7,0	81,1%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim/Climax	02 2003 (PAL)	Wyścigi Quadów	1-2	130 kb	DVD	-	-		-	6,8	6,1		71,3%
Auto Modellista (USA)	Capcom/Capcom	12 2002 (PAL)	Wyścigi samochodowe	1-2	241 kb	DVD				PE#67 (HIV)	6+	7,0	6,9	67,1%

B

Backyard Basketball 2004	Atari/Atari	10.2003 (USA)	Koszykówka	1-4	?	DVD	-	-			-			
Backyard Wrestling: Don't Try Home	Eidos Inter./Paradox D.	11 2003 (PAL)	Wrestling 3D	1-2	87 kb	DVD			PE#77	PE#76 (Kali)	4	6,5	4,7	52,9%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Snowblind Studios	12 2001 (PAL)	Action RPG	1-2	343 kb	DVD			POR#1, PE#54	PE#54 (Star)	8 (8)	9,4	8,8	84,4%
Barbarian	Avalon Int./Sapphire	12 2003 (PAL)	Bijatyka 3D	1-4	118 kb	CD	T	-		PE#61 (Kali)	7	7,8	5,9	68,2%
Barbie Horse Adv.: Wild Horse R.	Vivendi Universal/Blitz G.	11 2003 (PAL)	Przygodowa	1-2	110 kb	DVD		-	-		-	4,0		
BASS Strike	THQ/Pac Inc	11 2001 (PAL)	Łowienie ryb	1-2	240 kb	CD	-	-		-	-	6,2	5,1	56,5%
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft/Ubi Soft Montreal	11 2003 (PAL)	Chodzona bijatyka 3D	1-2	61 kb	DVD		-	POR#4		-	6,5	7,5	61,6%
Batman: Vengeance	Ubi Soft/Ubi Soft Montreal	11 2001 (PAL)	Przygodowa	1	84 kb	CD	-	-	POR#1, PE#55	PE#52 (Myszaq)	8+ (7+)	8,0	7,4	72,2%
Battle Engine Aquila	Infogrames/Lost Toys	02 2003 (PAL)	Strzelanina mechami	1-2	115 kb	DVD		-	POR#3, PE#67	PE#67 (Koso)	[illegible]	8,0	6,7	71,8%

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	Liczba graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny: PSX Extreme			
Battlestar Galactica	Vivendi/Warthog	12 2003 [PAL]	Strzelanina kosmiczna 3D	1	?	DVD	-	-	-	PE#78 (Pingwin)	6+	7,4	7,1	65 2%
Ben Hur	Microids/Microids	12 2002 [PAL]	Wyścigi rydwanów	1-2	?	DVD	-	-	-	-				
Beyond Good and Evil	Ubi Soft	11.2003 [PAL]	Przygodowa	1	1600 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Maszaq)	9(8+,8+)	9,0	8,3	85,9%
Big Mutha Truckers	Empire Inter./Eutechnyx	12 2002 [PAL]	Wyścigi Ciężarówek	1	649 kb	CD	-	-	-	PE#66 (HIV)	8+ (6+)	6,3	6,2	67,8%
Bionicle: The Game	Lego Media/Argonaut	11 2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1	191 kb	DVD	-	-	-			3,8	-	52,0%
Black and Bruised	Vivendi/Digital Fiction	05 2003 [PAL]	Boks 3D	1-2	305 kb	DVD	-	-	PE#7	PE#67 (Kosa)	6+ (6)	6,4	6,7	61,0%
Blade II	Activision/Mucky Foot Prod.	09 2002 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	73 kb	DVD	-	-	PE#64	PE#63 (Baq)	5	4,9	4,8	52,4%
Blood Omen 2	Eidos Inter./Crystal Dynamics	03 2002 [PAL]	Horrorowa przygodówka	1	81 kb	DVD	-	PE#58	PDB#1	PE#57 (Star)	7-	7,4	7,4	72,2%
BloodRayne	Vivendi/Terminal Reality	05 2003 [PAL]	Przygodowa bijatyka	1	64 kb	DVD	-	-	PDB#2, PE#65	PE#65 (Raq)	7 (6)	7,5	7,2	69,5%
Bloody Roar 3	Avalon Int./Hudson	08 2001 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	137 kb	CD	-	-	POR#1	PE#44 (Multi)	8+ (6+)	7,9	5,5	69,1%
Bloody Roar 4	Konami/Hudson & Eighting	11 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	48 kb	DVD	-	-	-	-			6,2	59,2%
Blowout	Majesco Inc./KaosKontrol	11 2003 [USA]	Strzelanina 3D	1	67 kb	DVD	-	-	-	-		6,5	5,2	58,0%
BMX XXX	Acclaim/Z-Axis	12 2002 [PAL]	Erotyczny BMX	1-2	225kb	DVD	-	-	POR#3, PE#67	PE#67 (Kosa)	8+	6,0	5,1	53,9%
Bombastic	Capcom/Shift	01 2004 [PAL]	Logiczna	1-5	221 kb	CD	T	-	-	PE#74 (HIV)	8-	8,5	7,1	75,3%
Bomberman Kart	Konami/Hudson	10 2003 [PAL]	Multiplayerowa	1-4	695 kb	DVD		-		PE#55 (HIV)	5+/6+(6+)			
Bouncer, The	Square Enix/Dream Factory	06 2001 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-4	62 kb	DVD	T	-	POR#1	PE#48 (HIV)	5- (5)	7,0	6,7	61,9%
Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom/Capcom P. Studio 3	11 2003 [PAL]	RPG	1	239 kb	DVD	-	-		PE#68 (Star)	8+ (8+)	8,2	8,0	76,6%
Britney's Dance Beat	THQ/Metro Graphics	06 2002 [PAL]	Muzyczna	1-2	50 kb	DVD	Mata	-	POR#1	PE#59 (HIV)	6	5,5	6,9	60,9%
Broken Sword: The Sleeping Dragon	THQ/Revolution Software	11 2003 [PAL]	Przygodowa	1	1085 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Kali)	8 (7+)			
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal/Eurocom	10 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	70 kb	DVD	-	-	-	PE#74 (Mazzi)	7+	7,7	8,2	73,7%
Burnout	Acclaim/Criterion Games	11 2001 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	124 kb	DVD		-	POR#1, PE#53	PE#53 (HIV)	8-(8)	8,6	8,0	78,0%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim/Criterion Games	10 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	79 kb	DVD		-	-	PE#64 (HIV&Narb)	9 (9+,9)	9,0	8,3	87,6%
Bust A Move	THQ/Midas	11 2003 [PAL]	Logiczna	1-2	125 kb	CD	-	-	-	-				
Butt-Ugly Martians: Zoom Or Doom!	Vivendi/VU Games	12 2002 [PAL]	Wyścigi cartów	1-2	114 kb	CD				PE#67 (HIV)	5+	3,8	-	

C

Cabela's Big Game Hunter	Activision/Sand Grain S.	11 2002 [USA]	Polowanie	1	400 kb	DVD					-		5,3	60,8%
Cabela's Dangerous Hunts	Activision/Sand Grain S.	11 2003 [USA]	Polowanie	1	155 kb	DVD					-			63,3%
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season	Activision/Sand Grain S.	08 2003 [USA]	Polowanie	1	400 kb	DVD	-	-	-	-	-			63,3%
Capcom Vs SNK 2: Mark of the Millennium (Millionaire Fighting 2001)	Capcom/Capcom P. Studio 1	12 2001 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	190 kb	DVD	-		POR#1	PE#50 (Keli)	9 (8)	8,4	8,1	82,0%
CART Fury Championship Racing	Midway/Graftavus G.	09 2001 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	345 kb	DVD	-	-	PE#47	PE#47 (HIV)	6+ (7)	5,5	5,7	61,1%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Med./Lucky Chicken	02 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	166 kb	CD			-	PE#51 (Koso)	5+	6,0		50,7%
Castlevania: Lament of Innocence	Konami/Konami TYO	10 2003 [USA]	Przygodowa	1	123 kb	DVD	-			PE#76 (Kori)	9 (8)	9,0	7,7	81,4%
Castleween	Wanadoo Edition/Kalista	11 2002 [PAL]	Platformowa	1	?	CD		-		-				
Cel Damage: Overdrive	Play It!/Pseudo Int.	12 2003 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-4	120 kb	CD	T	-		PE#71 (Myszaq)	7			50,8%
Center Court Tennis: HardHitter T.	Atlus/Magical	03 2002 [USA]	Tenis ziemny	1-4	78 kb	CD	T	-	-	PE#56 (Shiva)	8-			
Chaos Legion	Capcom/Capcom P. Studio 6	09 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	241 kb	DVD		-	-	PE#74 (Myszaq)	7+ (6)	6,5	5,1	66,0%
Chessmaster 2003	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent.	04 2003 [PAL]	Szachy	1-2	635 kb	CD		-	-	-	-	8,5	7,3	75,6%
Circus Maximus: Chariot Wars	THQ/Kodiak Inter.	07 2002 [PAL]	Wyścigi rydwanów	1-2	271 kb	DVD	-	-	-	PE#62 (HIV)	3			
City Crisis	Take-Two Int./Syscom Ent.	07 2001 [USA]	Inna	1	229 kb	CD	-	-	-	PE#48 (Koso)	6+	4,8	8,3	61,7%
Clock Tower 3	Capcom/Sunsoft	06 2003 [PAL]	Harmonijna przygodówka	1	84 kb	DVD	-	-	-	PE#69 (Myszaq)	6+ (7)	7,7	7,3	69,4%
Club Football: Arsenal	Codemasters/Codemasters	10 2003 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	DVD	-	-			-			
Club Football: Manchester United	Codemasters/Codemasters	10.2003 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	DVD					-	-	-	
Club Football: Liverpool	Codemasters/Codemasters	10 2003 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	DVD	-	-			-			
Club Football: Real Madrid (rel.)	Codemasters/Codemasters	10 2003 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	DVD	-	-			-			
Colin McRae Rally 3	Codemasters/Codemasters	10.2002 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-2	110 kb	DVD			POR#2	PE#64 (HIV)	8(8+,8-)	8,9	8,3	85,7%
Colin McRae Rally 4	Codemasters/Codemasters	09.2003 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-2	798 kb	DVD	-	POR#4	POR#4	PE#74 (HIV)	9 (9)			87,2%
Commandos 2: Men of Courage	Eidos Inter./Pyro Studios	09 2002 [PAL]	Strategiczna	1	60 kb	DVD	-	POR#2	POR#2	PE#63 (Kali)	8- (7+)	7,0	7,5	71,0%
Conflict: Zone	Ubi Soft/Mathematiques A.	03 2002 [PAL]	Strategiczna	1	100 kb	DVD	-	-	-	-	-	4,1	-	54,9%
Conflict: Desert Storm	SCi/Pivotal Games	09 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1-2	223 kb	DVD	-	-	POR#2	PE#63 (Myszaq)	8 (8+)	5,5	4,5	69,7%
Conflict: Desert Storm II - Blit	SCi/Pivotal Games	09.2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1-2	223 kb	DVD	-	PE#76	PE#77	PE#75 (Myszaq)	8 (8+)	7,9	6,7	75,2%
Contra: Shattered Soldier	Konami	02.2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1-2	108 kb	DVD			POR#2	PE#65 (Myszaq)	7 (6+,9)	8,0	7,6	77,1%
Cool Boarders 2001	Sony/989 Minds D.	05 2001 [USA]	Snowboarding	1-2	214 kb	CD	-	-	POR#1	PE#47 (Myszaq)	8- (7)	7,8	7,6	72,9%
Crash Bandicoot 1: Wrath of Cortex	Universal Int./Traveller's T.	11 2001 [PAL]	Platformowa 3D	1	65 kb	CD	-	-	POR#1	PE#51 (HIV)	8 (8+)	7,4	6,6	67,9%
Crash Nitro Kart	Vivendi/Vicarious Visions	11 2003 [PAL]	Wyścigi cartów	1-4	400 kb	DVD	T	-		PE#77 (HIV)	7 (7)	7,4	7,5	66,0%
Crushed	Rage Software/Rage Games	09 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	DVD					-			
Crazy Taxi	Sega/Acclaim & Hitmaker	05.2001 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	820 kb	CD	-	-	POR#1, PE#49	PE#46 (Shiva)	8	7,1	7,8	78,3%
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft Ent./Genki	10 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	240 kb	DVD	-	-				4,8	5,3	50,8%
Cultivation	NEC Interchannel/OmiyaSoft	11 2003 [USA]	Strategiczna	1-4	43 kb	DVD								78,1%

D

D.N.A.: Dark Native Apostle	Avalon Inter./Hudson S.	04 2002 [PAL]	Przygodowa	1	80 kb	CD			POR#1, PE#58	PE#58 (Maszaq)	4+ (5+)	-		
Dakar 2	Acclaim/Acclaim-Cheltenham	03 2003 [PAL]	Wyścigi rajdowe i crossowe	1-2	210 kb	DVD					-			
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Metropolis Digital/Metro 3D	07 2001 [USA]	Action-RPG	1	289 kb	DVD	-		POR#1	PE#46 (Sasza)	7 (6)	5,2	3,9	46,0%
Dark Cloud	Sony/Level 5	09 2001 [PAL]	RPG	1	400 kb	DVD		PE#54	POR#1	PE#53 (Star)	7-	8,4	8,1	77,2%
Dark Chronicle (Dark Cloud 2)	Sony/Level 5	02 2003 [PAL]	RPG	1	502 kb	DVD	-	PE#69		PE#68 (Star)	8+ (9)	9,0	9,0	88,6%
Dark Summit	THQ/Radical Ent.	03 2002 [PAL]	Snowboarding	1	120 kb	CD	-	-	POR#1, PE#54	PE#54 (Myszaq)	7-	7,6	7,8	67,0%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim/Z-Axis	10 2002 [PAL]	Symulacja BMX a	1-2	240 kb	CD		-	POR#1, PE#50	PE#50 (Myszaq)	7 (8+)	8,9	7,0	79,8%
DDRMAX: Dance Dance Rev.	Konami/Konami TYO	10.2002 [USA]	Muzyczna	1-2	?	DVD	Mata				-	9,3	7,9	86,8%
DDRMAX: Dance Dance Rev. 2 (Dancing Stage Mega Mix)	Atari/Konami TYO	09.2003 [PAL]	Muzyczna	1-2	88 kb	DVD	Mata	-	POR#3		-	8,5	7,2	81,6%
Dead or Alive 2: Hardcore	Sony/Tecmo	10.2000 [USA]	Bijatyka 3D	1-4	85 kb	DVD	T			PE#43 (HIV)	8	8,7	8,9	86,8%
Dead To Rights	Namco	08.2003 [PAL]	Gra akcji (bijat.-strzel.)	1	100 kb	DVD	-		POR#2, PE#66	PE#66 (Shiva)	7	8,1	7,6	74,5%
Def Jam: Vendetta	EA BIG/Aki Corp.	05.2003 [PAL]	Wrestling 3D	1-4	86 kb	DVD	T		POR#3, PE#70	PE#69 (Koso)	8+ (8)	8,9	8,4	80,5%
Defender: Saving the Human Race	Midway/7 Studios	03.2003 [PAL]	Strzelanina kosmiczna 3D	1-2	40 kb	DVD	-			PE#68 (Mazzi)	6+	7,5	6,9	72,4%
Devas EX: The Conspiracy	Eidos Inter./Ian Storm	09.2002 [PAL]	RPG - Shooter FPP	1	400 kb	DVD	-		POR#1, PE#58	PE#58 (Myszaq)	7 (8-)	6,3	8,9	81,1%
Devil May Cry	Capcom/Capcom P. Studio 4	12 2001 [PAL]	Przygodowa strzelanina	1	416 kb	DVD		PE#1	PE#50	PE#50 (Myszaq)	(9)	9,6	9,1	90,1%
Devil May Cry 2	Capcom/Capcom P. Studio 1	03 2003 [PAL]	Przygodowa-strzelan	1	367 kb	DVD	-	-	POR#3, PE#68	PE#67 (Myszaq)	8-(7+,8-)	7,0	6,4	71,9%
Die Hard: Vendetta	Vivendi Univ./Bits Studios	06 2003 [PAL]	Shooter FPP	1-4	177 kb	DVD	-	-	PE#73	PE#72 (Myszaq)	7 (7)		4,0	54,2%
Dino Stalker (GS3: Dino Crisis - JAP)	Capcom/Capcom P. Studio 3	09 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	109 kb	DVD	P	-	-	PE#61 (Myszaq)	6-	4,0	4,6	59,2%
Disgaea: Hour of Darkness	Atlus Soft./Nippon Ichi Soft.	06.2003 [USA]	taktyczny RPG	1	376 kb	DVD	-	POR#4		PE#74 (Star)	9-	9,2	8,1	87,9%
Disney Golf	Disney Inter./T&E Soft	12.2002 [PAL]	Arcadowy golf	1-4	367 kb	CD	-		-	PE#65 (Koso)	7+	5,5	7,3	69,3%
Destruction Derby Arenas	Sony/Studio 33	01 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	124 kb	DVD	T	-		PE#78 (HIV)	7 (7)	-	-	
Disney's Extreme Skate Adventure	Disney Inter./Toys for Bob	09 2003 [PAL]	Skateboarding	1-2	110 kb	DVD			PE#77	PE#76 (Myszaq)	6	7,8	7,3	75,4%

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	Nośnik	Perypetia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Decay			
Disney's Donald Duck														
Duack Attack (Goin' Duackers)	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent	12 2001 [USA]	Platformowa 3D	1	105 kb	DVD	-	-	-	PE#42 (HIV)		7,0	6 0	68,9%
Disney's Stitch: Experiment 626	Sony/High Voltage Soft	09 2002 [PAL]	Platformowo-przygodowa	1	47 kb	DVD				PE#61 (Playman)		5,0	5,7	62,4
Disney's Tarzan Untamed	Ubi Soft Ent./Disney Inter.	11 2001 [PAL]	Platformowa 3D	1	87 kb	DVD				PE#54 (HIV)	7+ (7)	6,2	5,9	62,2
Dog's Life	Sony/Frontier Develop	10 2003 [PAL]	Przygodowa		?	DVD	-			PE#78 (Koso)			-	
Donald Duck: Who is PK? (PK Out!)	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent.	10 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	319 kb	DVD		-	-	PE#65 (HIV)		4,0	3,2	49,6%
Downforce	Avalon Inter./Smartdog	12 2002 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-4	81 kb	CD		-	-	PE#59 (HIV)		7,9	7,2	69,8%
Downhill Domination	Sony/Incognito Studios	07 2003 [USA]	Jazda na rowerze	1-4	275 kb	DVD	T	-	PE#4,PE#73,#77	PE#73 (HIV)	7- (7+)	7,9	7,5	80,4
Downtown Run	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent.	03 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	CD	-	-	-	PE#70 (HIV)				
Dr Muto	Midway/Midway	03 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	128 kb	DVD		-	POR#2 PE#66	PE#66 (Mazzi)		8,5	6,5	70,1
Dr Seuss' The Cat in the Hat	Vivendi Universal/Vivendi U	11 2003 [USA]	Platformowa 3D	1	150 kb	DVD	-	-	-					59,1
Dragon Ball Z: Budokai	Infogrames/Bandai Inter	11 2002 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	44 kb	DVD	-	-	-	PE#68 (Kali)		6,2	6,9	66,7
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari/Bandai Inter	11 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	67 kb	DVD	-		-	PE#78 (Kali)		7,4	6,7	66,5
Dragon Rage	3DO/3DO Studios	03 2002 [PAL]	Strzelanina smokiem	1	84 kb	DVD				PE#54 (Myszaq)		6,2	4,1	47,7
Drakan: The Ancients' Gates	Sony/Surreal Software	07 2002 [PAL]	Przygodowa	1	492 kb	DVD	-	PE#60	POR#1, PE#56	PE#56 (Star)	8+	8,1	7,7	79,0
Driven	Ubi Soft Ent./Bam! Entert.	12 2001 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	65 kb	DVD	-	-	-	PE#55 (HIV)	5- (4+)	2,0	2,9	41,3
Driving Emotion Type-S	Square Enix/Escape	01 2001 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	90 kb	CD			-	PE#33 (HIV)	7 (5)	7,0	7,3	56,8%
Drome Racers	Lego Media/Attention to D	12 2002 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	50 kb	CD	-	-	-	PE#67 (HIV)	6+	6,2	5,4	55,3
Dropship: United Peace Force	Sony/Camden Development S	01 2002 [PAL]	Strzelanina taktyczna	1	50 kb	DVD	-	PE#56	POR#1 PE#55	PE#55 (Kali)	8+ (8)	7,9	7,9	74,6%
Duel Hearts	Atlus Software/Cavewalks S.	09 2002 [USA]	Action RPG	1	280 kb	CD				-		7,0	7,5	70,6%
Dynasty Tactics	THQ/Koei	12 2002 [PAL]	Strategiczna	1-2	188 kb	DVD				PE#64 (Star)	7+	7,6	8,2	76,8%
Dynasty Tactics 2	THQ/Koei	11 2003 [PAL]	Strategiczna	1-2	196 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Kali)	8 (7+)	8,3	8,2	76,0%
Dynasty Warriors 2	THQ/Koei Omega Force	10 2000 [USA]	Chodzona bijatyka 3D	1	124 kb	CD	-		POR#1 PE#42	PE#38 (HIV)	6 (7)	7,9	7,8	70,6%
Dynasty Warriors 3	THQ/Koei Omega Force	03 2002 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	199 kb	DVD			POR#1, PE#53	PE#52 (Kali)	7+	8,5	7,1	77,0%
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	THQ/Koei Omega Force	03 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	147 kb	DVD	-	-		PE#68 (Kali)	8		7,1	72,6%
Dynasty Warriors 4	THQ/Koei Omega Force	06 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-4	147 kb	DVD		PE#72	POR#3 PE#71	PE#70 (Kali)	8+	8,6	7,1	78,0
Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends	THQ/Koei Omega Force	02 2004 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	150 kb	DVD							7,4	72,4

E

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1-4	?	[illegible]								
EA Sports Rugby 2002 (również 2004)	Electronic Arts/EA Sports	06 2001 [PAL]	Rugby	1-2	296 kb	DVD						7,3	6,8	75,4
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	Acclaim/Appaloosa Interactive	02 2002 [PAL]	Podwodna przygodówka	1	34 kb	DVD	-	-		PE#56 (Myszaq)	6 (7)	6,5	7,4	69,1
Egg Mania: Eggstreme Madness	Konami/Hotgen Studios	10 2002 [PAL]	Logiczna	1-2	59 kb	CD	-			PE#64 (HIV)	6+	6,3	6,4	67,7
EndGame	Empire Inter./Cunning Dev.	05 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-4	46 kb	DVD	P	-		PE#60 (HIV)	4+	3,5	5,4	59,7
Enter the Matrix	Atari/Shiny Ent	05 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	186 kb	DVD	-	POR#3	POR#3, PE#70	PE#70 (Koso)	8 (8)	7,2	6,4	67,0%
Ephemeral Fantasia	Konami/Konami	08 2001 [PAL]	RPG	1	259 kb	DVD		-	-	PE#50 (Star)	6	4,2	5,7	51,1
Escape From Monkey Island	Lucas Arts/Lucas Arts	06 2001 [USA]	Przygodowa	1	128 kb	DVD		PE#49	-	PE#40 (Shiva)	8+ (8+)	8,7	8,1	82,3%
ESPN College Hoops	Sega/Visual Concepts	11 2003 [USA]	Koszykówka	1-8	153 kb	DVD	T	-	-			8,7	8,0	80,2%
ESPN International Track and Field	Konami/KCEO	12 2000 [PAL]	Olimpiada letnia	1-4	462 kb	CD	T			PE#39 (Shiva)	7 (8)	7,5	8,1	69,8%
ESPN Intl Winter Sports 2002 (Hyper S 2002)	Konami/KCEO	02 2002 [PAL]	Olimpiada zimowa	1-4	72 kb	CD	T		-	PE#55 (Shiva)	7	5,5	5,2	64,0%
ESPN MLS ExtraTime	Konami/Konami Honolulu S	04 2001 [USA]	Piłka nożna	1-2	603 kb	DVD	-		-	-		8,2		63,6%
ESPN National Hockey Night	Konami/KCEO	08 2001 [PAL]	Hokej	1-8	208 kb	DVD	T			PE#45 (Shiva)	3+	3,0	3,8	47,2
ESPN NBA 2Night	Konami/KCEO	02 2001 [USA]	Koszykówka	1-8	284 kb	DVD	T			PE#42 (Shiva)	7	6,4	7,0	61,7
ESPN NBA 2Night 2002	Konami/KCEO	05 2002 [PAL]	Koszykówka	1-8	226 kb	DVD	T	-	-	PE#58 (Shiva)	4+	5,7	5,0	63,2%
ESPN NBA Basketball 2K4	Sega/Visual Concepts	12 2003 [PAL]	Koszykówka	1-4	629 kb	DVD	T	-			-	9,2	8,9	89,0%
ESPN NFL Football 2K4	Sega/Visual Concepts	11 2003 [PAL]	Rugby	1-16	2000 kb	DVD	T	-	-		-	9,3	9,3	88,3%
ESPN NFL PrimeTime 2002	Konami/FarSight Studios	11 2001 [USA]	Rugby	1-4	1237 kb	CD	T				-	5,8	5,5	60,4%
ESPN NHL Hockey 2K4	Sega/Visual Concepts	11 2003 [PAL]	Hokej	1-6	480 kb	DVD	T			PE#75 (Shiva)	8+	8,3	7,9	87,1%
ESPN Winter X Games Snowboarding	Konami/Konami	10 2000 [USA]	Snowboarding	1-2	319 kb	DVD			-	PE#41 (Myszaq)	6 (6)	8,0	6,4	70,3%
ESPN Winter X-Games Snowb. 2002	Konami/KCEO	02 2002 [PAL]	Snowboarding	1-2	120 kb	DVD	-		-	PE#55 (Myszaq)	5+ (5)	7,2	6,4	65,4%
ESPN X-Games Skateboarding	Konami/KCEO	01 2002 [PAL]	Skateboarding	1-4	218 kb	CD			POR#1, PE#50	PE#40 (Myszaq)	6 (7-)	7,9	7,9	80,4%
Eternal Ring	Agetec/From Software	10 2000 [USA]	RPG	1	?	DVD	-		POR#1	PE#32 (Star)	5 (5)	6,5	6,3	56,7%
Eve of Extinction	Eidos Inter./Yuke's	03 2002 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	83 kb	DVD				PE#57 (Koq)	6	3,5	6,5	58,4%
Everblue	Capcom Ent./Arika	04 2002 [PAL]	Podwodna przygodówka	1	909 kb	CD	-	-	-	PE#59 (HIV)	3			
Everblue 2	Capcom Ent./Arika	03 2003 [PAL]	Podwodna przygodówka	1	1033 kb	CD	-	-	-	PE#69 (HIV)	4	5,7	6,1	58,0%
Evergrace	Agetec/From Software	10 2000 [USA]	Action RPG	1	102 kb	DVD	-	-	-	PE#45 (Star)	5	7,2	5,2	52,2%
Everquest Online Adventures	Sony/Sony Online Ent	10 2003 [PAL]	MMORPG	1	?	DVD	-	-	-	-		8,0	7,2	78,3%
Everquest Online Adventures: Frontiers	Sony/Sony Online Ent	11 2003 [USA]	MMORPG	X	3000 kb	DVD	-	-	-	-		7,6	-	79,3%
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ/VIS Ent.	06 2003 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	134 kb	DVD	-	-	-	PE#71 (Myszaq)	6 (4)	6,4	5,3	63,0%
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft Ent./In Utero	12 2001 [PAL]	Platformowa 3D	1	111 kb	DVD	-		POR#1	PE#54 (HIV)	6-			
Evolution Skateboarding	Konami/KCEO	02 2003 [PAL]	Skateboarding	1-2	230 kb	DVD	-	-	-	-		3,0	4,0	50,4%
Evolution Snowboarding	Konami/KCEO	04 2003 [PAL]	Snowboarding	1-4	100 kb	DVD		-	-			7,9	6,0	34,6%
Extermination	Sony/Deep Space	04 2001 [USA]	Przygodowa strzelanina	1	72 kb	DVD		-	-	PE#45 (Ace)	7+ (7)	6,9	7,1	72,5%
Eye Toy: Groove	Sony/Sony - London Studios	11 2003 [PAL]	Kamerka	1-4	250 kb	DVD		-	-	PE#77 (Koso)	8			
Eye Toy: Play	Sony/Sony - London Studios	07 2003 [PAL]	Kamerka	1-4	180 kb	DVD				PE#72 (Koso)	8 (7+)	7,0	7,4	80,8%

F

F1 2001	Electronic Arts/EA Sports	10 2001 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-4	256 kb	DVD	T			PE#52 (HIV)	8+	7,8	8,0	82,5%
F1 2002	Electronic Arts/EA Sports	01 2002 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	298 kb	DVD	-			PE#60 (Gamers)	8+	7,6	8,0	79,4%
F1 Career Challenge	Electronic Arts/EA Sports	06 2003 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	199 kb	CD	-			PE#72 (Gamers)	7 (6+)	7,4	7,6	66,8%
F1 Championship Season 2000	Electronic Arts/Visual Sciences	12 2000 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-4	156 kb	CD	T	-	-	PE#42 (Ace)	5	7,9	7,5	66,2%
Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules	Nickelodeon Inter./Blitz G	11 2003 [USA]	Platformowa 3D	1	112 kb	DVD			-			5,0		72,0%
Fantavision	Sony/Sony	11 2000 [PAL]	Logiczna	1-2	385 kb	DVD	2	-	POR#1	PE#32 (HIV)	8	6,5	6,6	72,0%
Fatal Frame (Project Zero)	Wanadoo Edmon/Tecmo	08 2002 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	80 kb	DVD	-	PE#58	POR#1, PE#58	PE#57 (Myszaq)	2+ (7+)	7,9	7,9	80,5%
Fatal Frame II: Crimson Butterfly	Tecmo/Tecmo	12 2003 [USA]	Horrorowata przygodówka	1	239 kb	DVD	-	-	-	PE#78 (Myszaq)	8	8,5	3,2	82,4%
Ferrari F355 Challenge	Sega/Sega - AM2	05 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	24 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (Shiva)	9+	7,8	7,6	67,2%
FIFA Football 2002	Electronic Arts/EA S. Canada	11 2001 [PAL]	Piłka nożna	1-8	910 kb	CD	T	-	-	PE#52 (Koso)	6 (5+)	8,5	8,7	78,8%
FIFA Football 2003	Electronic Arts/EA S. Canada	10 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-8	478 kb	DVD	T	-	-	PE#65 (Koso)	7+ (8-)	8,3	8,6	83,1%
FIFA Football 2004	Electronic Arts/EA S. Canada	10 2003 [PAL]	Piłka nożna	1-4	1086 kb	DVD	T		-	PE#75 (Koso)	8	8,5		82,4%
FIFA Soccer 2001 Major League Soccer	Electronic Arts/EA S. Canada	11 2000 [PAL]	Piłka nożna	1-4	560 kb	CD	T	-	-	PE#35/36 (Shiva)	6 (7)	9,0	9,0	81,9%
Fighter Maker 2	Agetec/Enterbrain	11 2002 [USA]	Program do bijatyk	1-2	2022 kb	CD						7,5	4,6	56,3%
Final Fantasy X	Sony/Squaresoft	05 2002 [PAL]	RPG	1	63 kb	DVD	-	PE#1	-	PE#54 (Star)	9 (9)	9,5	9,3	90,9%
Final Fantasy X-2	Sony/Square Enix	11 2003 [USA]	RPG	1	185 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Star)	8 (9)	9,5	8,1	86,0%
Finding Nemo	THQ/Traveller's Tales	08 2003 [PAL]	Podwodna przygodówka	1	89 kb	DVD	-	-	-	PE#71 (Playman)	7-	7,0	6,2	63,3%
Fire Blade	Midway/Kuju Ent.	06 2002 [PAL]	Strzelanina helikopterami	1	83 kb	DVD				PE#61 (Playman)	7	7,7	7,6	65,3%

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	Liczba graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny			
Fisherman's Bass Club	Agetec/Agetec	10.2002 [USA]	Łowienie ryb	1	50 kb	DVD	-				-			58 0%
Fisherman's Challenge	Konami/Konami OSA Ltd	03 2003 [PAL]	Łowienie ryb	1-2	300 kb	DVD						7,0	7,1	66 0%
Flintstones in Viva Rock Ve as The	Take/Swing	08 2001 [PAL]	Wyścigi pojazdami	1-4	58 kb	CD	T			PE#48 (HIV)				
Ford Racing 2	Empire Interactive/Razorworks S	11 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	145 kb	DVD						-		65,6%
Forever Kingdom	Agetec/From Software	01 2002 [USA]	Action-RPG	1	80 kb	DVD			POR#1	PE#56 (Star)	3+	7 0	6,3	64,7%
Formula One 2001	989 Studios/Studio Liverpool	05 2001 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	?	DVD				PE#47 (Ace)	8+	7 0	7,2	75 9%
Formula One 2002	Sony/Sony	11 2002 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	720 kb	DVD		POR#2		PE#66 (Gomera)	9 (9)			
Formula One 2003	Sony/Sony	07 2003 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	364 kb	DVD				PE#72 (Gomera)	9 (9)			
Freaky Flyers	Midway/Midway	10 2003 [PAL]	Wyścigi cartoon	1-2	65 kb	DVD	-	-	-	PE#73 (HIV)	6+ (7=)	7 0	6 6	66,2
Freedom Fighters	Electronic Arts/Ea Interactive	09 2003 [PAL]	Strzelanina taktyczna	1-4	399 kb	DVD	T	POR#4	POR#4	PE#75 (Myszaq)	8+(8-8)	8,4	9,3	83,9%
Freekstyle	EA Sports BIG/Page 44 Studios	08 2002 [PAL]	Moto-cross	1-2	190 kb	CD			POR#2 PE#60	PE#60 (Koso)	8 (8)	8 2	8,0	76,9%
Freestyle Metal X	Midway/Deibus Studios	09 2003 [PAL]	Moto-cross	1-2	85 kb	DVD	-		PE#72	PE#73 (HIV)	6+ (7)	7 6	6 0	70,3%
Frequency	Sony/Harmonix	06 2002 [PAL]	Muzyczna	1-4	340 kb	CD	T	-	POR#3 PE#67	PE#54 (Rav)	8	9 0	8 7	84,4%
Frogger Beyond	Konami/Konami	06 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1-4	?	DVD	T	-	-	-		-		
Frogger: The Great Quest	Konami/Papa Yuts Team K	05 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	288 kb	DVD		-	-	PE#54 (HIV)	4	3,0		30,7%
Frogger's Adventures: The Rescue	Konami/Konami	10 2003 [USA]	Platformowa 3D	1	113 kb	DVD			-				6,3	63 1%
Fugitive Hunter: War on Terror	Encore Soft /Black Ops	11 2003 [USA]	Shooter FPP	1	79 kb	DVD	-		-	PE#79 (Pl on)		3,3	3,4	40 1%
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Acclaim/Bizarre Creations	06 2001 [USA]	Platformowa strzelanina	1-4	112 kb	DVD	T		-	PE#46 (HIV)	4+ (5+)	4 5	7,3	69,1
Futurama	Sony/Unique Develo ment S	08 2003 [PAL]	Przygodowo	1	180 kb	DVD	-		POR#4	PE#73 (Myszaq)	8 (6)	6,7	4 9	62

G

G-Surfers (HyperSonic Xtreme)	Midas Inc./Blade Inter Studios	01 2002 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	97 kb	DVD				PE#55 (HIV)	4+ (4)	5 0	3 8	53,2%
Gauntlet Rulers	Conspiracy Ent /Takara	08 2001 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-4	229 kb	DVD	T	-	-	PE#51 (HIV)	5	6 0	7 4	64,3%
Gelerians: ASH	Sammy Studios/Enterbrain	03 2003 [PAL]	Horrorowata przygodowka	1	84 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Myszaq)	5-	4 7	5,5	54,2%
Gallop Racer 2001	Tecmo/Tecmo	08 2001 [USA]	Wyścigi konne	1-2	?	DVD	-	-	-			7 9	5,1	73,4%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway/Midway	07 2001 [PAL]	Strzelanina 3D	1-4	285 kb	CD	T	-	POR#1	PE#46 (Kujot)	5	6 7	6,2	68,5%
Getaway, The	Sony/Team Soho	12 2002 [PAL]	Przygodowa (gangsterska)	1	56 kb	DVD		POR#2,PE#67	POR#2, PE#66	PE#66 (HIV)	8+ (8)	7 0	6,9	76 6
Ghosthunter	Sony/Sony Studio Cambridge	12 2003 [PAL]	Horrorowata przygodowka	1	418 kb	DVD			-		-			74,0%
Giants: Citizen Kabuto	Avalon Inter./Digital Mayhem	03 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	160 kb	DVD	-	-	POR#1	PE#55 (Myszaq)	7 (6)	8,0	8,3	77,2%
Gift	Acclaim/Cryo	08 2001 [PAL]	Platformowa 3D	1	286 kb	CD	-	-	-	PE#48 (HIV)	4+ (6)			
Ginseo Man	THQ/Kuei	06 2002 [PAL]	Muzyczna zręcznościowa	1-2	256 kb	DVD	-	-	POR#1	PE#5 (HIV)	7 (8)	8 5	8,7	81,2%
Gladiator Sword of Vengeance	Acclaim/Acclaim S Manchester	11 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1	94 kb	DVD	-	-		PE#77 (HIV)	5+ (6)	8,0	7,1	65,6%
Gladius	Activision/Lucas Arts	11 2003 [PAL]	Strategiczna RPG	1-2	362 kb	CD	-			PE#77 (Star)	6 (8-)	8,0	9,4	73,4%
Global Touring Challenge: Africa	Rage Software/Rage Games	11 2001 [PAL]	Wyścigi quadowe	1-2	70 kb	CD				PE#52 (HIV)	5+ (7)	7,7	5,8	67 1%
Goblin Commander: Unleash the Horde	Jaleco Ent./Joleco Ent	11 2003 [USA]	Strategiczna	1-2	469 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Kali)	8 (6+)	8,0	6,7	70,8%
Godai: Elemental Force	300/300 Studios	03 2002 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	100 kb	CD	-	-	POR#1, PE#59	PE#59 (Rujot)	3	2,5	3,3	34,4%
Godzilla III and IV	Konami/Konami	11 2000 [USA]	Strzelanina kosmiczna 2D	1-2	?	CD	-	-	POR#1	PE#35/36 (HIV)	5	6,5	6,3	56,4%
Gran Turismo 3 A Spec	Sony/Polyphony Digital	07 2001 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	260 kb	DVD	L	PE#49,50,51	POR#1	PE#49 (HIV)	9+ (9+)	9,8	9,4	93,7%
Gran T Concept 2002 Tokyo-Geneva	Sony/Polyphony Digital	07 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	110 kb	DVD	L		POR#1 POR#3	PE#61 (Celos)	7 (6)			
Grand Prix Challenge	Infogrames/Melbourne House	11 2002 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	279 kb	DVD			POR#3	PE#67 (HIV)	8	9,0	7,9	76,8%
Grand Theft Auto 3	Take Two/DMA Design	10.2001 [PAL]	Przygodowa (gangsterska)	1	500 kb	DVD		PE#53	POR#1	PE#52 (Myszaq)	9+ (9+)	9,6	9,6	95,1%
Grand Theft Auto Double Pack	Rockstar/DMA Design	10 2003 [PAL]	Przygodowa (pakiet 2ch gier)	1	500 kb	DVD				PE#76 (Myszaq)	-	9,7		97,0%
Grand Theft Auto Vice City	Take Two/DMA Design	11 2002 [PAL]	Przygodowa (gangsterska)	1	500 kb	DVD	-	POR#2,PE#65		PE#65 (Myszaq)	9+	9,7	9,6	93,7%
Grandia 2	Ubi Soft Ent /Game Arts	03 2002 [PAL]	RPG	1	64 kb	DVD	-	-	-	PE#56 (Star)	6+	7,0	7,4	70,1%
Grandia Xtreme	Enix/Game Arts	09 2002 [USA]	RPG	1	62 kb	DVD	-	POR#2	POR#2	PE#64 (Star)	8	7,5	6 2	70 7%
Gravity Games Bike: Street Vert Dirt	Midway/Midway	09 2002 [PAL]	Symulacja BMX a	1-2	79 kb	CD			PE#61	PE#61 (Myszaq)	5	2,0	1,7	39,6%
Great Escape, The	Sony/Pivotal Games	08 2003 [PAL]	Skradanka	1	312 kb	DVD	-	-	POR#4	PE#73 (Myszaq)	6-	5,0	6,1	59,0%
Gregory Horror Show: Soul Collector	Capcom/Capcom	12 2003 [PAL]	Przygodowa	1	?	DVD	-		-	PE#78 (Myszaq)	5+	-		75,7%
Guilty Gear X	Sammy Studios/Arc System W	03 2002 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	79 kb	CD	-		-	PE#52 (Kali)	8+	8 8	7,9	78 6%
Guilty Gear XX	Sammy Studios/Arc System W	03 2003 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	71 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Kali)	8+	9,0	8 0	86 6%
Gumball 3000	SCI/Climax	09 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	83 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (HIV)	5+	-	-	
Gungrave	Activision/Red Ent	12 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	79 kb	DVD		-	-	PE#61 (Myszaq)	7	8,4	5,1	67,6%
Gunfighter II: Revenge of Jesse James	Ubi Soft Ent /Ubi Soft Ent	03 2003 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	135 kb	DVD	P			PE#69 (HIV)	6			
Gungriffon Blaze	Working Designs/Game Arts	10.2000 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	127 kb	CD	-			PE#38 (Kali)	7 (5)	8 4	7 6	72 0%

H

Half-Life	Sierra Studios/Gearbox S	11 2001 [PAL]	Shooter FPP	1-2	269 kb	DVD	M, K	PE#51, #53	POR#1 PE#54	PE#51 (Norby)	9 (9)	9,1	8,8	82,8%
Harry P and the Chamber of Secrets	Electronic Arts/Electronic Arts	11.2002 [PAL]	Przygodowa	1	140 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Koso)	7+ (6+)	8,4	7,3	70,8%
Harry P and the Philosophers s Stone [PL]	Electronic Arts/Electronic Arts	12 2003 [PAL]	Przygodowa	1	96 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Koso)	6+	6,4	6,1	57,9%
Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts/Electronic Arts	11 2003 [PAL]	Sport na miotłach	1-2	60 kb	DVD			-	PE#77 (Koso)	5	7,2	6 5	68,7%
Harvest Moon: Save the Homeland	Crave Entert /Natsume Inc	11 2001 [USA]	Inna	1	240 kb	DVD		POR#4		PE#54 (Koso)	7-	8,0	8,1	74,0%
Haunted Mansion, The	TDK/High Voltage S	10 2003 [USA]	Przygodowa	1	?	DVD	-	-	PE#77	PE#76 (Mazzi)	7 (7-)	7,0	7,0	76,9%
Haven: Call of the King	Midway/Traveller's Tales	11 2002 [PAL]	Platformowo-przygodowa	1	78 kb	DVD			POR#3, PE#67	PE#46 (HIV)	7+ (7)	7,4	7,6	70,0%
Headhunter	Acclaim/Sega-Amuze	02 2002 [PAL]	Przygodowa	1	380 kb	DVD		PE#53, #58	POR#1	PE#56 (Shiva)	8+	8,4	7,7	73,1%
Herdy Gerdy	Eidos Inter./Core Design	02 2002 [PAL]	Przygodowa	1	90 kb	DVD		PE#57, #58	-	PE#56 (HIV)	8 (7)	7,5	6,8	69,8%
Heroes of Might and Magic: Quest for IDOS	300/300	06 2001 [PAL]	Strategiczna	1	134 kb	CD	-		-	PE#46 (Star)	6	7,7	5,2	58,8%
Hidden Invasion	Swing! Ent /Take	11 2001 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	87 kb	DVD	-	-	-	PE#51 (Kali)	4	3,5		37,3%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos Inter./Io Inter	10.2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	499 kb	DVD		PE#64	POR#2, PE#64	PE#64 (Myszaq)	8 (8)	8,4	8,6	85,3%
Hobbit, The	Vivendi/Inevitable Ent	11 2003 [PAL]	Platformowo 3D	1	373 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (Koso)	7	7,5	6,5	66,8%
Hot Shots Golf 3 (Everybody's Golf 3)	Sony/Clap Hanz Limited	03 2002 [USA]	Arcadowy golf	1-4	800 kb	DVD	T		POR#1, PE#57	PE#57 (Koso)	8+ (8)	8,0	7 2	86,6%
Hot Wheels Highway 35: World Race	THQ/Climax Studios	11 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	153 kb	DVD	T	-	-	-	-	4,0	6,3	61,8%
Hot Wheels Velocity X: Maximum Justice	THQ/Beyond Games	11 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	115 kb	CD		-	-	PE#67 (HIV)	5	4,6	7,1	53,7%
Hulk: Unleash the Fury!, The	Vivendi Uni./Radical Ent	06 2003 [PAL]	Przygodowa	1	306 kb	DVD			POR#3, PE#71	PE#71 (Myszaq)	6+	8,0	7 1	69,2%
Hunter the Reckoning: Wayward	Vivendi/High Voltage Software	10 2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1-2	137 kb	DVD			PE#75	PE#76 (Torba)	6+	8 2	7,0	68,6%

I

I Ninja	Sony/Argonaut	02 2004 [PAL]	Platformowo	1	380 kb	CD				PE#78 (HIV)	6	8 0	7,5	75 3%
ICO	Sony/Sony	03 2002 [PAL]	Przygodowa	1	345 kb	CD	T	PE#53		PE#51 (Star)	(9+)	9,4	8 5	90 6%
IHRA Motorsports Drag Racing 2	Bethesda Softworks Inc	12 2002 [PAL]	Wyścigi dragsterow	1-2	136 kb	DVD	-	-	-	PE#67 (HIV)	4+			50,0%
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Activision/The Collective	08 2003 [PAL]	Przygodowa	1	?	DVD	-	-	-		-	6 6	4,8	68,9%
IndyCar Series	Codemasters/ C. Brain n a Jar	06 2003 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	599 kb	DVD	-	-	-	PE#71 (HIV)	6-	8 5	6,0	68,2%
Intellivision Lives!	Crave Ent./Realtime Associates	11 2003 [USA]	Składanka klasyki	1-6	60 kb	CD		-				6,0		65,0%
International Superstar Soccer 2	Konami/Konami	05 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-4	60 kb	CD	T			PE#59 (Shiva)	6+ (6)		-	-
International Superstar Soccer 3	Konami/Konami	03.2003 [PAL]	Piłka nożna	1-4	680 kb	DVD	T			PE#69 (Shiva)	6 (7-)			

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	Nośnik	Periferia	Opis	Tipsy	Recz. w PE (autor)	Oceny: PSX			
Iron Aces II: Birds of Prey	XICat Inter./Kadokawa Shoten	05 2002 [PAL]	Strzelanina samolotami	1	230 kb	CD				PE#59 (Kurot)	6+		-	
Island Xtreme Stunts	Lego Media/Silicon Dreams	12 2002 [PAL]	Skoki [illegible] rew	1	1265kb	DVD	-			PE#67 (HIV)	7	5 0		
Italian Job, The	Eidos Inter./Climax	09 2003 [PAL]	Wyścigi pomiesz[illegible]ańca Driver)	1-2	83 kb	DVD				PE#72 (HIV)	18+)	6 8	4 4	54 2
J														
Jade Cocoon	Ubi Soft Ent./Genki Co.	06 2002 [PAL]	RPG	1	?	DVD		-	-	-	-	7,9	8 1	75 2%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony/Naughty Dog Software	12 2001 [PAL]	Platformowa 3D	1	691 kb	DVD	-	PE#55	PDR#1, PE#55	PE#54 (HIV)	(8+)	9,4	8 8	88,9%
Jak II: Renegade	Sony/Naughty Dog Software	10 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	1204 kb	DVD	-	PE#76		PE#75 (HIV)	(10)	9 5	9,1	89 6
James Bond 007 in Agent Under Fire	Electronic Arts/Electronic Arts	11 2001 [PAL]	Shooter FPP	1-4	120 kb	DVD	T		PDR#1	PE#53 (Myszaq)	(7+)	7 9	6 8	74,8%
James Bond 007 in Nightfire	Electronic Arts/Eurocom Ent	11 2002 [PAL]	Shooter FPP	1-4	120 kb	DVD	T	-	PDR#2, PE#66	PE#46 (Myszaq)	(8)	8,1	7 9	79,8%
James Cameron's Dark Angel	Sierra/Radical Ent.	11 2002 [USA]	Bijatyka chodzona	1	170 kb	DVD	-	-	-	PE#67 (Raq)	4	4,0	3,8	52,...
Jeopardy! 2003	Atari Inter./Artech Studios	10 2003 [PAL]	Teleturniej	1-2	100 kb	CD	-	-						70,0
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim/Studios Salt Lake City	02 2002 [PAL]	Wyścigi moto-crossowe	1-2	65 kb	DVD	-	-	PDR#1	-		4,9	2 4	35,...
Jet Ski Riders (Wave Rally)	Eidos Inter./Opus Corporation	12 2001 [PAL]	Wyścigi skuterów wodnych	1-2	218 kb	CD	-	-		PE#54 (HIV)	6+	7 1	6 3	60,9%
Jet X20	Sony/Sony Killer Game	10 2002 [USA]	Wyścigi skuterów wodnych	1-2	70 kb	DVD	-	-		PE#66 (HIV)	(6+)	7,0	7 2	68,...
Jimmy Neutron, Boy Genius: Jet Fusion	THQ/BigSky Inter	03 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	80 kb	DVD		-		-		6,1		55,...
Jonny Moseley Mad Trix	3DO/3DO Studios	03 2002 [PAL]	Jazda po [illegible]	1	48 kb	CD			PE#60	PE#60 (HIV)		3,0	2,9	43,...
Judge Dredd Versus Judge Death	Vivendi/Rebellion Software	10 2003 [PAL]	Shooter FPP	1-2	180 kb	DVD		-		PE#76 (Myszo...)				
Jungle Book: Rhythm N'Groove [PL]	Ubi Soft Ent./Visual Inter	03 2001 [PAL]	Muzyczno-[illegible]myczna	1-2	?	DVD	Mata	-	-			6 8	3,9	66,...
Jurassic Park: Operation Genesis	Universal Studios/Blue Tongue	03 2003 [PAL]	Strategiczna	1	1648 kb	DVD		PDR#3	PDR#3	PE#69 (Kali)	17)	5 9	7 0	74
K														
K1 World Grand Prix	Konami/Konami	07 2003 [USA]	Bijatyka 3D	1-2	147 kb	DVD				PE#73 (Kali)	6+	8,3	6,6	68,8
Karaoke Revolution	Konami/Harmonix Music Sys	11 2003 [USA]	Karaoke	1-8	75 kb	DVD					-	8,5	7 5	84
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision/Treyarch	10 2002 [PAL]	Surfing	1-2	124 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (Myszaq)	7+ (7)	8 9	8 0	75
Kengo: Master of Bushido	Crave Ent./Lightweight	04 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	70 kb	CD	-	-	-	PE#42 (Kali)	6 (5)	6 0	5 9	65
Kessen	Electronic Arts/Koei	10 2000 [USA]	Strategiczna	1	80 kb	DVD	-			PE#43 (Keki)	9 (7+)	8 1	7 4	7
Kessen II	THQ/Koei	03.2002 [PAL]	Strategiczna	1	130 kb	DVD	-		PDR#1	PE#56 (Kali)	8	8,4	7,7	72
Kill Switch	Sony/Namco	02 2004 [PAL]	Strzelanina 3D	1	51 kb	DVD				PE#76 (Kaso)	7+ (7+)	8,0	6 9	77
Kinetica	Sony/Incognito Studios	10 2001 [USA]	Futurystyczne wyścigi	1-2	76 kb	DVD	-	-	-	PE#52 (HIV)	7+ (6+)	8,0	7,0	76
King of Fighters 2000/2001, The	SNK/SNK Playmore & Eolith	12 2003 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	79/96 kb	DVD	-	-	-			7,8	8,2	72,5
King of Route 66, The	Sega/Sega AM2	09 2003 [PAL]	Wyścigi TIRów	1-2	60 kb	DVD	-			PE#70 (HIV)	5+	6,0	6 0	58,...
King's Field: The Ancient City	Metro 3D/From Software	03 2003 [PAL]	RPG	1	320 kb	DVD			PDR#1, PE#57	PE#57 (Star)	7- (6-)	6,6	6 6	58,9...
Kingdom Hearts	Sony/Square & Disney	11.2002 [PAL]	RPG	1	131 kb	DVD				PE#62 (Star&Terbo)	6/7+	9,0	8,2	84,8...
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco/Namco	11 2001 [PAL]	Platformowa 3D	1-2	370 kb	DVD	-	PE#50	PDR#1	PE#46 (HIV)	7	9,2	8,9	83,...
Knight Rider	KDCH Media/Davilex Software	11 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1	?	CD	-	-		PE#67 (HIV)	4	-	-	-
Knockout Kings 2001	EA Sports/Black Ops Ent	03 2001 [PAL]	Boks 3D	1-2	57 kb	DVD	-	-	PDR#1	PE#43 (Kali)	7	8,6	4 8	72,4...
Knockout Kings 2002	EA Sports/Black Ops Ent	04 2002 [PAL]	Boks 3D	1-2	63 kb	CD	-	-	-	PE#57 (Kali)	8	8,9	8,4	77,2
Kya: Dark Lineage	Atari/Eden Studios	11 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	322 kb	DVD				PE#77 (HIV)	8 (6+)	7 5	8 2	69 7%
L														
Largo Winch: Empire Under Threat	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent	09 2002 [PAL]	Przygodowa	1	70 kb	DVD	-			PE#63 (Kaso)	6+			
Le Mans 24 Hours	Infogrames/Inf. Melbourne H	08 2001 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	199 kb	CD	-		PDR#1	PE#48 (HIV)	8- (8)	8 0	8,2	75,5
Le Tour De France	Konami/Konami	06 2002 [PAL]	Wyścigi kolarskie	1-2	?	CD	-			PE#60 (Kaso)	7- (7)			
Le Tour De France: Centenary Ed. 1903-2003	Konami/Konami	08 2003 [PAL]	Wyścigi kolarskie	1-2	76 kb	CD				PE#73 (Kaso)	7-			-
Legacy of Kain: Defiance	Eidos Inter./Crystal Dynamics	02 2004 [PAL]	Przygodowa	1	170 kb	DVD		-	PE#77	PE#77 (Myszaq)	8 (8)	8 0	6 9	77,6%
Legaia 2: Duel Saga	Eidos Inter./Sony Contrail	10 2002 [PAL]	RPG	1	35 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Star)	7 (7)	7 5	7 0	68,9...
Legend of Alon D'ar, The	Ubi Soft Ent./Stormfront S.	11 2002 [PAL]	RPG	1-2	363 kb	CD	-	-	-	PE#55 (Star)	4	4 3	3 5	46,8
Legends of Wrestling	Acclaim/A.Studios Salt L. City	02 2002 [PAL]	Wrestling 3D	1-4	271 kb	CD	T		PDR#1, PE#54	PE#54 (Kali)	5+	4 9	5,3	58,3
Legends of Wrestling II	Acclaim/A.Studios Salt L. City	02 2003 [PAL]	Wrestling 3D	1-4	262 kb	DVD	T					6,9	6,0	61 5%
Legion: The Legend of Excalibur	Midway/7 Studios	09 2002 [PAL]	Strategiczna RPG	1	95 kb	DVD	-	-	-	PE#61 (Star)	6	7 8	3 8	52,9%
LEGO Racers 2	Lego Media/Attention to Detail	10 2001 [PAL]	Wyścigi cartów	1-2	77 kb	CD				PE#57 (HIV)	4	6,0		63,1%
LEGO Soccer Mania	Lego Media/Silicon Dreams	08 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-2	71 kb	CD				PE#61 (Shiva)	7+	5,5	5 9	58,8%
Lethal Skies Elite Pilot: Team SW (SideWinder F)	Sammy/Asmik Ace Ent	10 2002 [PAL]	Strzelanina samolotami	1	255 kb	DVD		-		PE#61 (Playmen)	6+	4 9	6,0	64,0%
Lethal Skies II (SideWinder V)	Sammy/Asmik Ace Ent	09 2003 [USA]	Strzelanina samolotami	1-2	638 kb	DVD		-		PE#74 (Kali)	8	7 7	7 9	75,4%
LMA Manager 2002	Codemasters/Codemasters	04 2002 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1-2	712 kb	DVD	-	-		PE#60 (Kaso)	8			
LMA Manager 2003	Codemasters/Codemasters	11 2002 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1-2	?	DVD	-	-		PE#66 (Kaso)	7	-		
Looney Tunes: Back In Action	Electronic Arts/Warthog	01 2004 [PAL]	Platformowa 3D	1	166 kb	DVD		-	-					59,6
Looney Tunes: Space Race	Infogrames/Ts Melbourne H	02 2002 [PAL]	Wyścigi cartów	1-4	99 kb	CD	T	-	PDR#1	PE#56 (HIV)	6+	6 9	5 9	63 3
Loons: The Fight For Fame	Infogrames/Warthog	09 2002 [PAL]	Multiplayerowa	1-4	?	DVD	T	-	PDR#3	PE#65 (Kaso)	8+			
Lordan Racer: World Challenge	KDCH Media/Davilex	09 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	DVD		-	-					
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The	Universal Inter./Surreal Soft	11 2002 [PAL]	Przygodowa	1	156 kb	DVD	-	-	-	PE#65 (Kaso)	8 (5)	7 5	5 5	62 1
Lord of the Rings: The Return of the King, The	Electronic Arts/Electronic Arts	11 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	79 kb	DVD		-	PE#77	PE#76 (Kaso)	7+ (7)	8 9	8 0	84 7
Lord of the Rings: The Two Towers, The	Electronic Arts/Stormfront S.	11 2002 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	76 kb	DVD	-	-	PDR#2, PE#65	PE#65 (Kaso)	7- (7)	8,3	8,1	82,2
Lotus Challenge	Avalon Inter./Kuju Ent	11 2001 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	69 kb	CD	-	-	PDR#1	PE#52 (HIV)	6+ (6)			
Lowrider	Jaleco Ent./Pacific Century CWL	11 2003 [USA]	Rytmiczne samochodówka	1-2	?	DVD					-	6 4	4 0	34 8%
M														
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi Universal/Warthog	09 2003 [PAL]	Shooter FPP	1-2	108 kb	DVD			PE#72	PE#72 (Myszaq)	6	6 3	7 2	67,4%
Mad Maestro!	Eidos Inter./Sony	03 2002 [PAL]	Muzyczna (batuta)	1	91 kb	CD		-	PE#57	PE#57 (HIV)	8+	6,5	6,3	68,4%
Madden NFL 2001 (2004)	Electronic Arts/EA S. Tiburon	12 2000 [PAL]	Futbol amerykański	1-8	?	CD	T				-	9,0	9,1	89,5
Magic Penguin: The Quest For Color	Agetec/Taito	06 2003 [USA]	Action-RPG	1-2	298 kb	DVD	-			PE#73 (Star)	7 (7-)	8,5	7,1	75,1
MagiX Music Maker	Magix Ent./Magix Ent	04 2003 [USA]	Program muzyczny	1	-	DVD		-	-	PE#56 (Kali)	-	7,9		-
Manhunt	Take Two/Rockstar North	11 2003 [PAL]	Brutalna skradanka	1	391 kb	DVD		-	PE#77	PE#77 (Myszaq)	8 (7)	8,5	8,4	79,0...
Mark of Kri, The	Sony/Sony	03 2003 [PAL]	Przygodowa bijatyka	1	699 kb	DVD	-	-	PDR#1, PE#62	PE#62 (Terbo)	8+ (8)	8,8	7,5	81,1
Marvel Vs. Capcom 2	Capcom/Capcom P. Studio 1	11 2002 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	57 kb	CD		-	-	PE#65 (Kali)	7+	8,4	7,0	75,5
Mary Kate and Ashley: 516 LtD	Acclaim/n-Space	11 2002 [USA]	Multiplayerowa	1-4	67 kb	DVD	T	-				5,0		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision/Rainbow Studios	10 2002 [PAL]	Symulacja BMX-a	1-2	323 kb	DVD	-		PDR#2, PE#63	PE#62 (Kaso)	8+	8,1	7 2	75,8%
Max Payne	Take Two/Remedy Ent	01 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	120 kb	DVD	-		PDR#1, PE#54	PE#54 (Myszaq)	8 (7+)	8 1	8,0	79,6...
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar Games/Remedy Ent	12 2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1	1400 kb	DVD			-	PE#77 (Myszaq)	7	7,9	6,5	70,5
Maximo Versus Army of Zin	Capcom/Capcom	01 2004 [USA]	Platformowa 3D	1	?	DVD				PE#78 (Kali)	6	8,8	8,4	83,1
Maximo: Ghost to Glory	Capcom/Capcom Digital	03 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	340 kb	CD	-		PDR#1	PE#54 (Kali)	7+ (8)	9,2	7,9	84,1
MDK 2: Armageddon	Virgin Inter./Bioware	06 2001 [PAL]	Strzelanina 3D	1	108 kb	CD	-		PDR#1, PE#48	PE#45 (Myszaq)	7 (7)	8,7	7,6	80,5
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts/DreamWorks	06 2002 [PAL]	Shooter FPP	1	80 kb	DVD		PE#60	PDR#2, PE#60	PE#60 (Myszaq)	8 (8)	8,9	8,0	83,5

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Recz. w PE (autor)	Oceny:			
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts/EA Los Angeles	11 2003 [PAL]	Shooter FPP	1-4	116 kb	DVD	T	PE#77	PE#77	PE#76 (Mysz	8 (8-)	8,0	6,4	71,1%
Mega Man X7 (RockMan X7)	Capcom/Capcom P Studio 3	03 2004 [PAL]	Platformowa 3D	1	40 kb	DVD	-	-	-	PE#73 (HIV)	6 (4-)	6,7	6,5	59,4%
Men in Black II: Alien Escape	Infogrames/I-Melbourne House	07 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	102 kb	DVD	-	-	PE#62	PE#62 (Mysz		4,0	7,9	52,1%
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi /Swingin' Ape Studios	12 2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1	181 kb	DVD	-	-	-	-		8,3	9,7	79,9%
Metal Gear Solid 2: Document	Konami/Konami	09 2002 [USA]	Dokument	1	-	DVD	-	-	-	-		-	-	75,0%
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami/Konami JPN	03.2002 [PAL]	Przygodowa	1	80 kb	DVD		PE#56, #57		PE#57 (Mysz	9 (8)	9,7	7,9	95,2%
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami/Konami JPN	03.2003 [PAL]	Przygodowa	1	108 kb	DVD	-	-	-	PE#60 (Mysz	8	9,7	7,6	85,1%
Metropolismania	Natsume/Media Factory	10 2002 [PAL]	Strategiczna	1	1006 kb	CD	-	-	-	PE#65 (Star)	4	6,5	-	67,2%
Micro Machines	Infogrames/Sheffield House	11 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	240 kb	DVD	T	-	-	PE#65 (Shiva)	6+ (6+)		5,3	62,5%
Midnight Club II	Take Two/Rockstar San Diego	05 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	51 kb	DVD	-	-	PDR#3	PE#69 (HIV)	8+ (8)	9,7	7,3	84,8%
Midnight Club: Street Racing	Rockstar Games/Angel Studios	10 2000 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	266 kb	CD	-	-	PDR#1	PE#40 (HIV)	7 (5)	8,6	8,4	76,5%
Midway Arcade Treasures	Midway/Digital Eclipse	11 2003 [USA]	Składanka klasyki	1-2	64 kb	CD	-	-				7,0	6,5	74,4%
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters/Atomic Planet Ent	06 2002 [PAL]	Boks 3D	1-2	40 kb	DVD	-	-	PE#61	PE#61 (Kali)	2+	2,6	2,5	45,5%
Minority Report: Everybody Runs	Activision/Treyarch	11 2002 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	68 kb	DVD	-	-	PE#66	PE#66 (Mysz	5	5,3	4,1	52,7%
Mission Impossible: Operation Surma	Atari/Paradigm Ent	12 2003 [PAL]	Skradanka	1	?	DVD	-	-				7,3	7,3	62,0%
Mister Mosquito (Mr.Moskeeto)	Eidos Interactive/Zoom	03 2002 [PAL]	Symulacja komara	1	989 kb	CD	-	-	PDR#1, PE#57	PE#57 (Kali)	7- (7)	7,5	6,4	66,6%
MLB 2004	Sony/989 Sports	03 2003 [USA]	Baseball	1-2	351 kb	DVD		-				4,9	7,0	65,3%
MLB Slugfest 20 03	Midway/Midway	06 2002 [USA]	Baseball	1-2	160 kb	DVD		-	-			8,3	8,1	80,8%
MLB Slugfest 20-04	Midway/Point of View	03 2003 [USA]	Baseball	1-2	190 kb	CD	-	-	-			8,0	8,0	80,6%
Mobile Light Force 2	XS Games LCC/Alla Systems Co	04 2003 [USA]	Strzelanina kosmiczna 2D	1	64 kb	CD	-	-		PE#70 (HIV)	7	-	6,8	57,6%
Mobile Suit Gundam: Encounters in Space	Bandai Interactive/Bandai Interactive	12 2003 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	?	DVD						7,9		58,5%
Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zeon	Atari/Bandai Interactive	11 2002 [PAL]	Strzelanina mechami	1-2	148 kb	DVD				PE#65 (Kali)	6+	7,0	7,4	66,8%
Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo	Bandai Interactive/Bandai Interactive	08 2001 [USA]	Strzelanina mechami	1	?	DVD						6,5	6,8	55,9%
Mobile Suit Gundam: Zeonic Front	Bandai Interactive/Bandai Interactive	01 2002 [USA]	Strzelanina mechami	1	574 kb	DVD			-	PE#55 (Kali)	5	6,5	6,8	67,8%
Moderngroove: Ministry of Sound Edition	Ubi Soft Ent./Moderngroove	06 2001 [PAL]	Muzyczna	1	-	DVD	-		-					
Mojo!	Crave Ent./FarSight Studios	07 2003 [USA]	Logiczna	1-4	125 kb	CD	T	-	-	PE#74 (HIV)	5	6,9	5,9	69,4%
Monopoly Party	Infogrames/Runecraft	12 2002 [PAL]	Logiczna	1-4	149 kb	CD	T	-	-	-		4,5		52,1%
Monster 4x4: Masters of Metal	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent.	11 2003 [USA]	Wyścigi	1-2	168 kb	DVD	-		-	-		3,8		39,0%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft /Inland Productions	01 2003 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-4	60 kb	CD	T			PE#61 (Mysz	3	3,6	4,6	50,3%
Monster Rancher 3	Tecmo/Tecmo	08.2001 [USA]	RPG	1	?	DVD	-	-	-			7,9	8,4	75,3%
Monster Rancher 4	Tecmo/Tecmo	11 2003 [USA]	RPG	1	230 kb	DVD	-	-	-			8,5	7,4	77,0%
Monsters, Inc.	Sony/Artificial Mind and Mov	03 2002 [USA]	Platformowa 3D	1	60 kb	DVD				PE#55 (Mysz	5 (5)	2,9	5,5	55,0%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway/Midway	02 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	71 kb	DVD	-	PDR#2	PDR#2, PE#65	PE#65 (Kali)	6+ (7)	8,6	8,1	81,9%
Moto GP (500 GP)	Namco/Namco	02 2001 [PAL]	Wyścigi motocyklowe	1-2	56 kb	CD	-	-	PDR#1	PE#40 (Ace)	8 (7)	7,3	8,0	76,8%
Moto GP 2	Namco/Namco	02 2002 [PAL]	Wyścigi motocyklowe	1-2	46 kb	CD	-	-	-	PE#52 (HIV)	7-	7,8	8,0	75,2%
Moto GP 3	Namco/Namco	05 2003 [PAL]	Wyścigi motocyklowe	1-4	70 kb	DVD	T			PE#69 (HIV)	7+	8,5	8,2	77,2%
Motor Mayhem	Infogrames/Beyond Games	06.2001 [USA]	Strzelanina pojazdami	1-2	128 kb	DVD			-	PE#48 (Mysz	6+ (5)	6,8	7,2	66,4%
Mr Golf	Midas Interactive/Artdink	04 2003 [PAL]	Golf	1-2	?	DVD	-			-				-
MTV Music Generator 2	Codemasters/Jester Interactive	06 2001 [PAL]	Program muzyczny	1-4		CD		-	-	PE#47 (Kali & Norby)	-	8,0	7,0	77,7%
MTV's Celebrity Deathmatch	Take Two Int./Big Ape Prod.	10 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-4	110 kb	CD	T	-				4,6	7,9	37,2%
Mummy Returns, The	Universal Vivendi/Blitz Games	11.2001 [PAL]	Przygodowa	1	78 kb	DVD	-	-	PDR#3	PE#52 (Shiva)	5	4,6	6,3	49,7%
Muppets Party Cruise	TDK Mediactive/Mass Media	11 2003 [USA]	Multiplayerowka	1-2	?	DVD	T	-						61,0%
Music 2003	Sony/Jester Interactive	06 2003 [PAL]	Program muzyczny	1	-	DVD		-	-	-				85,1%
MVP Baseball 2003	Electronic Arts/EA Canada	03 2003 [USA]	Baseball	1-2	643 kb	DVD			-			8,5	7,0	82,3%
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael	THQ/Pacific Coast Power & Light	09 2001 [PAL]	Wyścigi moto-crossowe	1-2	95 kb	CD		-	-	PE#48 (HIV)	7- (8)	8,3	7,6	76,4%
MX Rider	Infogrames/Paradigm Ent	10 2001 [PAL]	Wyścigi moto-crossowe	1-2	65 kb	DVD		-	PDR#1	PE#53 (HIV)	5	6,2	7,9	70,4%
MX Superfly	THQ/Pacific Coast Power & Light	10.2002 [PAL]	Wyścigi moto-crossowe	1-2	109 kb	DVD		-	PE#61	PE#61 (HIV)	6	8,4	7,9	72,5%
My Street	Sony/Idol Minds Digital Ent	03 2003 [PAL]	Składanka "sportów"	1-4	113 kb	DVD	T	-	-			8,3	4,5	52,9%
Myst III: Exile	Ubi Soft Ent./Presto Studios	09 2002 [PAL]	Przygodowa	1	315 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (Susza)	6-	7,6	6,5	59,8%
Mystic Heroes	Koei/Koei	03 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-4	54 kb	DVD	T	-	-	PE#68 (Kali)	5+	7,0	7,0	61,1%

N

Namco Museum	Namco/Mass Media	12 2001 [USA]	Składanka klasyki	1-2	61 kb	CD	-	-	-	PE#55 (HIV)		7,0	6,8	71,7%
Nascar 2001	Electronic Arts/EA Sports	11 2000 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	CD	-	-	-	PE#45 (HIV)	5-	7,8	7,6	64,7%
Nascar Heat 2002	Infogrames/Monster Games, Inc.	06 2001 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	557 kb	DVD	-	-	PDR#3	PE#48 (HIV)	6	8,1	7,8	79,2%
Nascar Thunder 2002 (... 2004)	Electronic A./EA S Tiburon Ent	10 2001 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	640 kb	CD	T	-	PDR#3			8,3	8,2	84,1%
Nascar: Dirt to Daytona	Infogrames/Monster Games, Inc.	11 2002 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-4	293 kb	DVD	T	-	-	PE#67 (HIV)	7-	8,3	8,1	80,2%
Naval Ops: Warship Gunner	Koei/Micro Cabin	10 2003 [PAL]	Strzelanina okrętami	1	1530 kb	DVD	-	-	PE#77	PE#74 (Kali)	6+	7,7	6,8	65,3%
NBA 2K2	Sega/Visual Concepts	01 2002 [USA]	Koszykówka	1-8	107 kb	DVD	T		PDR#1, PE#55	PE#55 (Shiva)	9	4,6	9,1	88,3%
NBA 2K3	Sega/Visual Concepts	03 2003 [PAL]	Koszykówka	1-2	206 kb	DVD	T		PE#65	PE#65 (Shiva)	9	8,7	8,3	86,0%
NBA Hoopz	Midway/Eurocom	04 2001 [PAL]	Koszykówka	1-4	270 kb	CD	T		-	PE#44 (Shiva)	5- (6)	4,0	5,7	60,9%
NBA JAM	Acclaim/Acclaim St. Louis Austin	11 2003 [PAL]	Koszykówka	1-4	57 kb	DVD	T	-	-	PE#77 (Shiva)	6	7,0	7,7	67,2%
NBA Live 2001	Electronic Arts/EA Sports Canada	02 2001 [PAL]	Koszykówka	1-8	360 kb	CD	T	-	-	PE#43 (Shiva)	6+	7,4	8,5	74,8%
NBA Live 2002	Electronic Arts/EA Sports-Canada	11 2001 [PAL]	Koszykówka	1-8	70 kb	DVD	T	-	-	PE#52 (Aju)	6	7,6	7,7	69,2%
NBA Live 2003	Electronic Arts/EA Sports-Canada	11 2002 [PAL]	Koszykówka	1-8	258 kb	DVD	T	-	PDR#2, PE#65	PE#65 (Shiva)	6+	8,7	8,5	82,2%
NBA Live 2004	Electronic Arts/EA Sports-Canada	11 2003 [PAL]	Koszykówka	1-8	2600 kb	DVD	T	-		PE#77 (Shiva)	7	8,8	8,3	84,0%
NBA Shootout 2001	Sony/989 Sports	02 2001 [USA]	Koszykówka	1-8	303 kb	CD	T	-	PDR#1	PE#44 (Shiva)	4	6,0	6,8	53,7%
NBA Shootout 2003	Sony/989 Sports	09 2002 [USA]	Koszykówka	1-8	160 kb	DVD	T	-		PE#65 (Shiva)	4	7,3	5,3	66,1%
NBA Shootout 2004	Sony/989 Sports	10 2003 [USA]	Koszykówka	1-8	158 kb	DVD	T	-		PE#77 (Shiva)	3+	6,9	4,3	63,8%
NBA Starting Five	Konami/Konami	10 2002 [USA]	Koszykówka	1-8	80 kb	DVD	T			PE#65 (Shiva)	3	4,0	4,0	51,1%
NBA Street	Electronic Arts/EA Sports-Canada	07 2001 [PAL]	Koszykówka	1-2	138 kb	DVD			PDR#1 PE#49	PE#48 (Shiva)	8+	9,3	9,3	86,5%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts/EA Sports BIG	05 2003 [PAL]	Koszykówka	1-4	102 kb	DVD	T		PDR#3 PE#70	PE#70 (Shiva)	9 (8+)	9,4	8,4	88,7%
NCAA College Basketball 2K3	Sega Sports/Visual Concepts	12 2002 [USA]	Koszykówka	1-4	2000 kb	DVD	T					8,6	7,5	83,2%
NCAA College Football 2K3	Sega Sports/Visual Concepts	08 2002 [USA]	Rugby	1-4	2000 kb	DVD	T					6,8	7,5	-
NCAA Final Four 2001 (... 2004)	989 Sports/Killer Game	12 2000 [USA]	Koszykówka	1-8	303 kb	DVD	T					5,0	4,3	47,7%
NCAA March Madness 2002 (... 2004)	Electronic Arts/EA Sports-Canada	01 2002 [USA]	Koszykówka	1-8	2000 kb	DVD	T		-	-		5,0	7,0	60,1%
Need For Speed: Hot Pursuit 2	EA/Black Box Games	10 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	107 kb	DVD			PDR#2, PE#65	PE#65 (Scera&Shiva)	8	9,0	8,5	87,6%
Need For Speed: Underground	EA/Black Box Games	11 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	137 kb	DVD			PE#77	PE#76 (HIV)	7+ (8)	8,9	8,0	84,6%
New York Race 2215	Wanadoo Edition/Kalisto	11 2001 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	235 kb	DVD				PE#54 (HIV)	5+			
Next Gen. Tennis (Roland G. 2002 French O.)	Wanadoo Edition/Wanadoo	07 2002 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	48 kb	DVD	T	-	-	PE#61 (Shiva)	5			
NFL 2K2	Sega Sports/Visual Concepts	11 2001 [USA]	Rugby	1-4	2000 kb	DVD	T	-	-	-		9,0	9,5	85,7%
NFL Blitz 20 02 (... 20 04)	Midway/Midway	02 2002 [USA]	Rugby	1-4	210 kb	CD	T	-	-	PE#56 (Shiva)	7	8,0	8,5	78,8%
NFL Blitz Pro	Midway/Midway	10 2003 [USA]	Rugby	1-4	895 kb	DVD	T	-	-	-		8,0	6,7	70,9%
NFL GameDay 2001 (... 2004)	989 Sports/Red Zone Interactive	11 2000 [USA]	Rugby	1-8	?	DVD	T	-				5,6	5,8	48,4%
NFL Quarterback Club 2002	Acclaim/Acclaim Studios Austin	10 2001 [PAL]	Rugby	1-4	?	CD	T	-	-			5,8	7,2	61,7%
NHL 2001	Electronic Arts/EA Sports-Canada	11 2000 [PAL]	Hokej	1-8	236 kb	CD	T	-	-	PE#40 (Shiva)	7	7,8	8,0	81,2%
NHL 2002	Electronic Arts/EA Sports-Canada	10 2001 [PAL]	Hokej	1-8	170 kb	DVD	T		-	PE#51 (Shiva)	8	9,2	8,9	88,4%

Piła

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	Liczba graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny			
NHL 2003	Electronic Arts/EA Sports-Canada	10 2002 [PAL]	Hokej	1-8	2750 kb	DVD	T	-		PE#66 (Shiva)	7	8,6	8,3	79,6%
NHL 2004	Electronic Arts/Black Box Games	10 2003 [PAL]	Hokej	1-8	1450 kb	DVD	T	-			-	8,8	8,8	84,3%
NHL 2K3	Sega/Visual Concepts	03 2003 [PAL]	Hokej	1-4	231 kb	DVD	T	-		PE#66 (Shiva)	7+	8,7	8,6	85,5%
NHL Face Off 2001	Sony/989 Studios	02 2001 [USA]	Hokej	1-8	208 kb	DVD	T	-		PE#43 (Shiva)	9	6,3	5,1	51,1%
NHL Face-Off 2003	Sony/989 Studios	11 2002 [USA]	Hokej	1-6	613 kb	DVD	T				-	5,2	4,6	59,4%
NHL Hitz 20-02	Midway/Black Box Games	11 2001 [PAL]	Hokej	1-6	206 kb	CD	T			PE#58 (Shiva)	6	7,6	6,7	80,0%
NHL Hitz 20-03	Midway/Black Box Games	11 2002 [PAL]	Hokej	1-6	513 kb	DVD	T	-			-	8,2	7,8	82,7%
NHL Hitz Pro	Midway/Next Level Games	11.2003 [PAL]	Hokej	1-4	210 kb	CD	T			PE#75 (Shiva)	6+	8,6	8,2	79,5%
Ninja Assault	Namco/Namco	10 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	115 kb	CD	P	-		PE#64 (Mutti)	-	5,0	5,6	59,2%
O														
Okage: Shadow King	Sony/Zener Works	10.2001 [USA]	RPG	1	154 kb	DVD	-	-	-	PE#52 (Star)	7	7,2	7,8	68,9%
ONI	Rockstar Games/Bungie S	03 2001 [PAL]	Przygodowa	1	210 kb	CD	-		POR#1, PE#45	PE#43 (Shiva)	7	7,3	7,1	69,8%
Onimusha Warlords	Capcom/Capcom P Studio 2	07 2001 [PAL]	Przygodowa	1	403 kb	DVD	-	-	POR#1	PE#49 (Kali)	8+ (8+)	8,9	8,4	84,3%
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Capcom/Capcom P Studio 2	10 2002 [PAL]	Przygodowa	1	461 kb	DVD	-	PE#63		PE#63 (Kali)	8+ (8-)	8,9	7,9	84,3%
Operative No One Lives Forever, The	Universal Vivendi/Monolith	05 2002 [PAL]	Shooter FPP	1	158 kb	DVD				PE#58 (HIV)	6+ (5+)	6,9	4,6	69,0%
Orphen: Scion of Sorcery	Activision/Shade	10 2000 [USA]	Przygodowa RPG	1	30 kb	CD	-	-	-	PE#41 (Star)	5	4,5	6,7	55,1%
P														
Pac-Man Fever	Namco/Mass Media	09 2002 [USA]	Multiplayerowko	1-4	119 kb	CD	T			PE#63 (HIV)	4+	4,5	5,2	49,6%
Pac-Man World 2	Namco/Namco	08 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	84 kb	DVD				PE#56 (HIV)	6	7,9	8,0	69,8%
Pacific Theater of Operations IV (PTO IV)	Koei/Koei	02 2003 [USA]	Strategiczna	1	1857 kb	CD	-		-	PE#69 (Kali)	6+		6,8	67,6%
Parasite Eve II	Sony/Sony	04 2002 [PAL]	Muzyczna	1-2	131 kb	DVD	-		POR#1	PE#55 (HIV)	6+ (7,1)	7,0	6,6	67,0%
Paris-Dakar Rally	Acclaim/Broadsword Inter.	09 2001 [PAL]	Wyścigi terenowe	1	145 kb	DVD		-	-	PE#51 (HIV)	6	2,9	2,9	42,2%
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	Oxygen Inter./Ames Pacific	07 2003 [PAL]	Tenis ziemny	1	?	DVD	-	-	-	-	-			
Peter Pan: The Legend of Never Land	Sony/Disney Inter.	03 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	76 kb	DVD	-	-	-	PE#57 (Paloman)	-			
Piglet's Big Game	Take-Two/Doki Denki Studios	07 2003 [PAL]	Przygodowa	1	169 kb	DVD				PE#69 (Playman)	8+	6,5	7,0	66,1%
Pirates: The Legend of Black Kat	Electronic Arts/Westwood S	03 2002 [PAL]	Przygodowa	1-4	220 kb	DVD			POR#1 PE#56 57	PE#56 (Dziadu)	7 (8)	7,3	7,8	71,1%
Play It Pinball	Play It/Play It	06 2003 [PAL]	Pinball	1	149 kb	CD				PE#71 (HIV)	-			
Police 911 (24/7)	Konami/Konami	04 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	104 kb	CD	P	-		PE#59 (HIV)	5+			
Portal Runner	3DO/3DO	10 2001 [PAL]	Przygodowa	1	216 kb	CD			POR#1	PE#51 (Myszaq)	3	5,4	6,7	56,1%
Powerpuff Girls: Relish Rampage, The	BAM! Entertainment/Vis Inter	11 2002 [USA]	Platformowa 3D	1	50 kb	CD		-	-		-	3,8		47,6%
Premier Manager 03/04	Zoo Digital Group	12 2003 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	DVD	-	-	-		-	-		
Premier Manager 2002	Zoo Digital Group/Runecraft	11 2002 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	DVD	-	-	-		-			45,0%
Pride: Fighting Championship	THQ/Anchor Inc	04 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	180 kb	DVD	-	-		PE#68 (Kali)	8 (5)	8,0	8,1	71,2%
Primal	Sony/SCE Studios Cambridge	04.2003 [PAL]	Mroczna przygodówka	1	399 kb	DVD	-	POR#3	POR#3, PE#78	PE#69 (Myszaq)	8(8+,8+)	8,0	7,9	74,9%
Primal Image	Atlus Co./D's Garage 21	04.2000 [PAL]	Inne	1	805 kb	CD	-	-	-	PE#34 (HIV)	3 (3,7)		2,9	
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft Ent./Ubi Soft-Montreal	11 2003 [PAL]	Przygodowa	1	81 kb	DVD	-	-	-	PE#76 (Torba)	7 (9)	9,6	9,0	91,1%
Prisoner of War	Codemasters/Wide Games	07 2002 [PAL]	Przygodowa	1	301 kb	DVD	-	PE#62	POR#2 PE#61	PE#61 (Myszaq)	8 (8)			
Pro Beach Soccer	Wanadoo/Pam Dev	08 2003 [PAL]	Siatkówka plażowa	1-4	?	DVD	T				-			
Pro Evolution Soccer	Konami/Konami-Tokyo	11 2001 [PAL]	Piłka nożna	1-4	168 kb	CD	T			PE#53 (Shiva)	9+(8,8+,9+)			
Pro Evolution Soccer 2	Konami/Konami-Tokyo	10 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-8	584 kb	DVD	T	POR#2		PE#65 (Shiva)	9+ (9)	9,4	9,0	90,5%
Pro Evolution Soccer 3	Konami/Konami-Tokyo	10 2003 [PAL]	Piłka nożna	1-8	792 kb	DVD	T		-	PE#75 (Shiva)	(8+)			91,6%
Pro Rally 2002	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent	03 2002 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-2	147 kb	CD	-	-	-	PE#58 (Shiva)	(5+)			-
Project Eden	Eidos Inter./Core Design	11 2001 [PAL]	Strzelanina taktyczna	1-4	71 kb	DVD	T		POR#1	PE#53 (Kuji)	+	7,8	7,6	73,4%
Puzzle Time Zone: The Dark Unicorn	TDK Digital Illusions	10 2002 [PAL]			114 kb	DVD	-	-	-	PE#61 (HIV)		7,0	5,5	53,1%
Q														
Quake III: Revolution	Electronic Arts/Bullfrog	04 2001 [PAL]	Shooter FPP	1-4	68 kb	CD	T		POR#1, PE#48	PE#45 (Shiva)	8+ (9+)	8,8	7,7	81,6%
R														
R/C Stunt Copter Challenge	XICat Interactive Ent	11 2002 [PAL]	Latanie helikopterkiem	1	314 kb	CD	-			PE#67 (Dziadu)	4+			
R-Type: Final	IREM Software/IREM Software	02 2004 [USA]	Strzelanina kosmiczna 3D	1	88 kb	DVD		-	-	PE#72 (Cox)	3 (7)			80,1%
R: Racing Evolution	Namco/Namco	03 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	21 kb	DVD	T	-	-	PE#77 (HIV)	7 (7+)	6,8	6,6	69,9%
Racing Simulation 3	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent.	10 2003 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-8	?	DVD	-	-	-		-			
Raging Blades	Wanadoo Edition/PCCW	05 2003 [PAL]	Gwiezdna bijatyka 3D	1-4	39 kb	DVD	T	-	-	PE#68 (HIV)	7- (5+)			
Rally Championship	Sony/Sony	06 2002 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-2	325 kb	CD	-	-	-	PE#60 (HIV)	6+			
Rally Fusion: Race of Champions	Activision/Climax Brighton	11 2002 [USA]	Wyścigi rajdowe	1-2	97 kb	DVD	-		-	PE#66 (HIV)	6+ (6+)	8,0	6,9	74,2%
Ratchet and Clank	Sony/Insomniac Games	11 2002 [PAL]	Platformowa strzelanina	1	349 kb	DVD	-	POR#2	POR#2,#3,PE#67	PE#65 (Torba)	9 (10-)	9,2	9,0	89,1%
Ratchet and Clank 2: LoL (Going Commando)	Sony/Insomniac Games	11 2003 [PAL]	Platformowa strzelanina	1	474 kb	DVD			-	PE#77 (Torba)	9 (8+)	9,4	8,8	91,3%
Rayman 2: Revolution	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent	01 2001 [USA]	Platformowa 3D	1	270 kb	DVD			POR#1, PE#43	PE#43 (HIV)	8	8,8	9,1	84,4%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent	03 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	73 kb	DVD	-	POR#3	-	PE#68 (HIV)	8 (8)	8,9	7,9	79,7%
Rayman M (Rayman Arena)	Ubi Soft Ent./Ubi Soft Ent	11 2001 [PAL]	Multiplayerowko	1-4	222 kb	DVD	T			PE#54 (HIV)	5+	3,8	5,7	60,1%
RC Revenge Pro	Acclaim/A. Studios Cheltenham	01 2001 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	206 kb	CD	-	-	POR#1, PE#45	PE#41 (HIV)	6	2,5	5,7	53,1%
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Midway/Midway	12 2000 [PAL]	Boks 3D	1-2	120 kb	CD	-	-	POR#1, PE#41	PE#40 (Kali)	7 (8)	6,2	8,0	75,0%
Real Pool	Infogrames/Tokoro Co.	11.2000 [USA]	Bilard	1-2	?	CD	-	-	-		-	4,5	5,4	59,1%
Red Faction	THQ/Valition Inc	06 2001 [PAL]	Shooter FPP	1-2	316 kb	DVD	-	-	POR#1,2,PE#49,50	PE#47 (Myszaq)	8 (8)	9,1	8,8	86,7%
Red Faction II	THQ/Valition Inc	11 2002 [PAL]	Shooter FPP	1-4	184 kb	DVD	T		PE#65	PE#65 (Myszaq)	8 (8)	9,2	8,3	82,9%
RedCard 20-03	Midway/Point of View	05.2002 [PAL]	Piłka nożna	1-4	180 kb	DVD	T		POR#1,2, PE#59	PE#59 (Shiva)	8- (7)	7,2	7,8	72,4%
Reel Fishing III	Ubi Soft Ent./Hotsumi Inc	09.2003 [PAL]	Łowienie ryb	1	132 kb	DVD	-	-	-	-	-			58,4%
Reign of Fire	Ubi Soft Ent./Ruju Ent.	12 2002 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1	77 kb	DVD				PE#65 (Playman)	7- (7-)	6,0	4,7	60,3%
Resident Evil: Code Veronica X	Capcom Ent./Capcom	02 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1	57 kb	DVD				PE#56 (Myszaq)	8+ (4+)			
Resident Evil: Code Veronica-X	Capcom Ent./Capcom P Studio 3&4	09 2001 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	102 kb	DVD		POR#3		PE#50 (Kujot)	8+	6,5	9,0	81,1%
Resident Evil: Dead Aim (Heroes Never Dies)	Capcom Ent./Capcom P Studio 3	07 2003 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1	180 kb	DVD	P	-		PE#68 (Myszaq)	6+ (6)	6,9	6,4	65,5%
Return to Castle Wolfenstein: O Resurrection	Activision/Raster Prod.	06 2003 [PAL]	Shooter FPP	1	300 kb	DVD				PE#71 (HIV)	7+ (8)	7,6	4,9	69,0%
Rez	Sega/United Game Artists	02 2002 [PAL]	Strzelanina muzyczna	1	54 kb	CD	-	-		PE#54 (Kali)	9 (8)	8,5	7,9	82,3%
Ridge Racer V	Namco/Namco	10 2000 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	420 kb	CD	-	-	-	PE#32 (HIV)	9 (9,9)	8,0	7,6	77,0%
Riding Spirits	Ubi Soft Ent./Spike	10 2002 [PAL]	Wyścigi motorowe	1-2	126 kb	DVD	-	-	-	-	-	6,1	5,9	59,1%
Ring of Red	Konami/KCE Studios	03 2001 [USA]	Strategiczna	1	82 kb	CD	-	-	-	PE#44 (Kali)	8+ (8+)	8,5	7,9	77,8%
Risk: Global Domination	Atari Inter./Cyberlore Studios	02 2004 [PAL]	Planszowa	1-6	512 kb	CD		-	-	-	-	2,8		65,5%
Run Like Hell: Hunt Or Be Hunted	Avalon Inter./Digital Mayhem	10.2003 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	?	DVD	-	-	-	-	-	6,6	4,0	63,1%
Road Trip (Chaos-Q)	Conspiracy Ent./Takara Co.	10 2002 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	60 kb	DVD	-	-	-	PE#67 (HIV)	4			70,6%
Roadkill	Midway/Terminal Reality	11 2003 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-4	112 kb	DVD	T		PE#77	PE#76 (Myszaq)	6+ (7-)	7,7	7,6	74,1%
Robin Hood: Defender of the Crown	Capcom Ent./Cinemaware	11 2003 [PAL]	Strategiczna zręcznościowa	1	224 kb	DVD	-	-	-	-	-	7,1	6,0	61,7%

Pita

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny: PSX			
[illegible]	Avalon Inter./Titus Software	12 2003 [PAL]	Shooter FPP	1	?	DVD			-	-	-	-	-	-
Rahal Alchemical Drive	Enix/Enix	11 2002 [USA]	Strzelanina mechami 3D	1-2	?	DVD			-			7,3	7,5	79,2%
Rabot Warlo[illegible]	Midas Inter./Dazz	10 2001 [PAL]	Strategiczna	1-2	213 kb	CD			-	PE#55 (Ko4)	8	-		
Rabot Wars Arenas of Destruction	BBC Multimedia/Climax Group	11 2001 [PAL]	Strategiczna	1-2	?	DVD			-	-	-	-	-	48,7%
Robotech: Battlecry	TDK Mediactive/Vicious Cycle	0[illegible] 2003 [PAL]	Strzelanina mechami	1-2	108 kb	DVD			-	PE#65 (Ka4)	7,5	8,0	6,8	75,0%
Rocket Power: Beach Bandits	THQ/Evolution Games	09 2002 [USA]	Platformowa 3D	1-2	126 kb	CD	-	-	-			-		55,9%
Rocky	Rage Software/Steel Monkeys	11 2002 [PAL]	Boks 3D	1-2	147 kb	DVD		-	POR#2, PE#72	PE#65 (Koso)	7 (5)	8,3	5,5	78,7%
Rogue Ops	Capcom/Bits Studios	02 2004 [PAL]	Skradanka	1	116 kb	DVD	-	-		PE#70 (Myszaq)	6	7,5	6,7	66,0%
Rolling	Sony/Rage Software	10 2003 [PAL]	Jazda na rolkach	1-2	210 kb	DVD		-	PE#77	PE#76 (Myszaq)	6	-	-	
Romance of the Three Kingdoms VII	Koei/Koei	06 2002 [USA]	Strategiczna	1-8	669 kb	CD	-	-		PE#61 (Kali)	7+ (3)	8,5	7,3	69,4%
Romance of the Three Kingdoms VIII	Koei/Koei	03 2004 [PAL]	Strategiczna	1-8	757 kb	CD	-	-	-	PE#74 (Kali)	8+ (8)	8,0	7,2	79,1%
RPG Maker 2	Agetec/Enterbrain	10 2003 [USA]	Edytor RPG	1	?	DVD	-	-	-	-	-	-		68,2%
RTL Ski Jump 2003	THQ/THQ	01 2003 [PAL]	Skoki narciarskie	1-4	-	CD				-	-	-		
RTX Red Rock	Activision/Lucas Arts	07 2003 [PAL]	Przygodowa	1	251 kb	DVD	-	-	-	PE#72 (Koso)	6+ (5+)	5,6	4,9	55,5%
Rugrats: Royal Ransom, The	THQ/Avalanche Software	11 2002 [USA]	Platformowa 3D	1-2	129 kb	DVD	-	-	-	-	-	-		53,8%
Rum[illegible]e Racin[illegible]	[illegible]ronic Arts	04 2001 [USA]	[illegible]	1-2	285 kb	CD	-	-	POR#1,PE#46	PE#46 (HIV)	7	8,8	8,5	81,1%
Runabout 3 (Fe[illegible]ary 11 79)	THQ/Climax	11 2002 [PAL]	Wyścigi pojazdów	1-2	345 kb	DVD	-	-		PE#60 (HIV)	-	-		
Rune: Viking Warland	Take Two/Human Head S	10 2001 [PAL]	[illegible]	1-2	128 kb	CD	-	-	-	PE#49 (Mysz[illegible])	8	5,5	4,9	54,2%
Rygar: The Legendary Adventure	Wanadoo Edition/Tecmo	05 2003 [PAL]	[illegible]	1	148 kb	DVD	-	-	PDR#2	PE#66 (Kujat)	6+ (6)	8,4	7,3	81,9%

S

Salt Lake 2002	Eidos Inter./Attention to Detail	01 2002 [PAL]	Skoki narciarskie	1-4	70 kb	DVD				PE#55 (Shive)	4 (5)	2,0		47,2%
Savage Skies	Ruben Inter./iROCK Inter.	03 2002 [PAL]	Strzelanina samolotami	1-2	60 kb	DVD	-	-	-	PE#58 (Mar[illegible]za)	8	4,0	5,4	58,[illegible]%
Scooby Doo! Night of 100 Frights	THQ/Heavy Iron Studios	08 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	412 kb	DVD	-	-	PE#63	PE#62 (Koso)	6+	6,7	7,5	68,[illegible]%
Scorpion King: Rise of the Akkadian, The	Universal Int./Point of View	11 2002 [PAL]	Przygodowe		85 kb	DVD				PE#64 (Ka[illegible]an)	8	6,2	4,0	51,[illegible]%
Scrabble 2003 Edition	Ubi Soft Ent./Mattel	11.2003 [PAL]	Planszowe	1-4	?	CD	-	-	-	-	-			
Secret Weapons Over Normandy	Activision/Totally Games	11 2003 [PAL]	Strzelanina samolotami	1-2	200 kb	DVD		-		PE#77 (Kali)	6+ (6)	8,0	6,9	80,0%
Seek and Destroy	Conspiracy Ent./Tekara	01 2003 [USA]	Strzelanina czołgami	1-2	183 kb	DVD		-	-		-		5,6	50,6%
Sega Bass Fishing Duel	Sega/WOW Ent.	09 2002 [USA]	Łowienie ryb	1-2	99 kb	DVD	-			-	-	7,0	7,2	66,6%
Sega Soccer Slam	Sega/Visual Concepts	10 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-4	80 kb	DVD	T	-		PE#64 (Koso)	6+	6,0	8,3	58,8%
Sega Sports Tennis	Sega/Hitmaker	11 2002 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	107 kb	CD	T			PE#62 (Shiva)	8+	8,5	8,5	83,3%
Shadow Hearts	Midway/Sacnoth	04.2002 [PAL]	RPG	1	81 kb	DVD	-	-	PDR#1, PE#58	PE#58 (Stef)	7+ (7)	5,5	7,9	77,9%
Shadow Man: 2econd Coming	Acclaim/Acclaim Studios Teesside	03 2002 [PAL]	Przygodowa	1	985 kb	DVD		PE#57	POR#1, PE#57	PE#57 (Kujat)	7 (8)	7,7	6,9	66,3%
Shadow of Memories (Shadowgal Destiny)	Konami/Konami TYO	04 2001 [PAL]	Przygodowa	1	112 kb	DVD		PE#46		PE#45 (Stef)	8+ (8)	8,5	8,2	76,9%
Shadow of Zorro, The	Cryo/In Utero	02 2002 [PAL]	Przygodowa	1	120 kb	DVD				PE#55 (Koso)	8			
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision/UEP Systems	11 2001 [PAL]	Snowboarding	1-2	68 kb	DVD			POR#1	PE#53 (Myszaq)	8 (6+)	8,0	7,7	67,7%
Shifters	3DO Studios/3DO Studios	04 2002 [PAL]	Przygodowa	1	80 kb	DVD		-	-	PE#59 (Myszaq)	5	4,0	3,9	46,7%
Shinobi	Sega/Overworks	05 2003 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	363 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Kali)	7	7,8	7,6	73,7%
Shox: Rally Reinvented	Electronic Arts/EA Sports BIG	09 2002 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	116 kb	CD	T		-	PE#64 (HIV)	9= (8+)	7,8	7,5	74,6%
Shrek: Super Party	TDK Mediactive/Mass Media	02 2003 [PAL]	Multiplayerówka	1-4	?	DVD	T	-	-	-	-	2,9		43,4%
Silent Hill 2	Konami/Konami TYO	11 2001 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	110 kb	DVD	-	PE#54	POR#1	PE#52 (Myszaq)	9 (8)	9,0	7,7	85,2%
Silent Hill 3	Konami/Konami TYO	05 2003 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	343 kb	DVD	-	POR#3	POR#3	PE#70 (Myszaq)	8+ (8+, 8)	8,8	8,4	84,3%
Silent Line: Armored Core	Agetec/From Software	07 2003 [USA]	Strzelanina mechami	1-4	162 kb	DVD	L, T	-	-	-	-	7,5	6,0	72,9%
Silent Scope	Konami/Konami	10 2000 [USA]	Symulator snajpera	1	?	CD			POR#1, PE#42	PE#40 (Sasza)	6 (6)	6,4	4,6	66,7%
Silent Scope 2: Dark Silhouette	Konami/Konami	11 2001 [PAL]	Symulator snajpera	1-2	80 kb	CD	L	-	-	PE#51 (Myszaq)	8+	6,7	5,1	62,8%
Silent Scope 3	Konami/Konami	01 2003 [PAL]	Symulator snajpera	1	50 kb	CD			-	PE#65 (HIV)	8	4,0	5,0	63,9%
Silpheed	Working Designs/Game Arts	08 2001 [PAL]	Strzelanina kosmiczna 3D	1-2	280 kb	CD			-	PE#39 (Shiva)	8 (5)	8,3	6,8	65,9%
Simpsons Skateboarding, The	Electronic Arts/The Code Monkeys	12 2002 [PAL]	Skateboarding	1-2	60 kb	DVD	-		-	PE#67 (Myszaq)	5	2,5	3,9	37,0%
Simpsons: Hit and Run, The	Vivendi Universal/Radical Ent.	10.2003 [PAL]	Przygodowa	1	220 kb	DVD	-	POR#4	POR#4, PE#75	PE#75 (Myszaq)	8 (7+)	8,0	8,3	76,1%
Simpsons: Road Rage, The	THQ/Radical Ent.	12 2001 [PAL]	Jazda po mieście	1-2	247 kb	DVD	-			PE#54 (HIV)	4+	5,1	6,2	67,2%
Sims, The	Electronic Arts/Maxis	01 2003 [PAL]	Symulacja życia	1-2	1591 kb	CD	-	PE#68	POR#3, PE#67	PE#67 (Shiva)	8 (7)	8,0	7,9	81,6%
Sims: Bustin' Out, The	Electronic Arts/Maxis	12 2003 [PAL]	Symulacja życia	1-2	?	DVD	M			-	-	8,0	8,3	84,5%
Sky Gunner	Atlus Software/Pixel Arts	06 2002 [USA]	Strzelanina powietrzna	1	278 kb	DVD	-			PE#60 (Koso)	8	7,8	7,2	76,5%
Sky Odyssey	Activision/Cross	04 2001 [PAL]	Symulator lotniczy	1	246 kb	DVD				PE#47 (Kujat)	7	9,0	8,3	80,2%
Slam Tennis	Infogrames/Infogrames	08.2002 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	90 kb	DVD	T	-	-	PE#61 (Shiva)	5+			
Sled Storm	Electronic Arts/EA Sports BIG	03 2002 [PAL]	Wyścig skuterów	1-2	50 kb	CD	-	-	POR#1, PE#57	PE#57 (HIV)	8+ (8)	8,5	7,6	71,9%
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	Sony/Sucker Punch Prod.	01 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	49 kb	DVD	-	-	POR#2	PE#64 (Iarba)	7+	8,5	7,8	85,5%
Smash Cars	Metro 3D/Creat Studio	09.2003 [PAL]	Wyścigi terenowe	1-2	250 kb	DVD	-	-	-	-	-	7,5	7,2	65,6%
Smash Court Tennis: Pro Tournament	Namco/Namco	06 2002 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	108 kb	CD	T	-		PE#56 (Shiva)	7	8,0	7,2	76,1%
Smuggler's Run	Take Two/Rockstar Angel	11 2000 [USA]	Wyścigi terenowe	1-2	326 kb	CD			POR#1, PE#41	PE#40 (HIV)	9 (9)	7,9	8,0	78,4%
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	Take Two/Rockstar Angel	10.2001 [PAL]	Wyścigi terenowe	1-2	376 kb	DVD		-	POR#1, PE#53	PE#52 (HIV)	7-	8,7	8,3	76,9%
Soccer America: International Cup	Hot B/Hot B Co.	06 2001 [USA]	Piłka nożna	1-4	346 kb	DVD	T			-	-	6,0		57,8%
Socom U.S. Navy Seals	Sony/Zipper Inter.	06 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1-16	159 kb	DVD		-	-	PE#70 (Shiva)	6	7,5	8,9	83,5%
Socom II U.S. Navy Seals	Sony/Zipper Inter.	03 2004 [PAL]	Strzelanina 3D	1-2	3000 kb	DVD		-		PE#77 (Shiva)	7+/9 (7/9)	8,8	8,5	90,4%
Soldier of Fortune (Gold Edition)	Codemasters/Pipe Dream Inter.	07 2002 [PAL]	Shooter FPP	1-4	70 kb	DVD	T,M,K	-	PDR#1	PE#56 (Shiva)	9+	4,5	7,3	55,4%
SOS The Final Escape (Disaster Report)	Bigben Inter./Item Soft	03 2003 [PAL]	Przygodowa	1	320 kb	DVD	-			PE#67 (Leki)	7+ (7)	6,3	6,7	71,7%
Soul Calibur 2	Namco/Namco	09 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	137 kb	DVD	-	POR#4		PE#75 (Muth)	9+/9+/9+ (10)	9,2	8,5	91,9%
Soul Reaver 2	Eidos Inter./Crystal Dynamics	11 2001 [PAL]	Przygodowa	1	244 kb	DVD	-	PE#55	POR#1	PE#52 (Shiva)	8+ (9+)	8,9	8,8	80,9%
Space Channel 5	Sega/United Game Artists	03 2002 [PAL]	Muzyczna zręcznościowa	1-2	72 kb	DVD	-			PE#58 (HIV)	6			
Space Channel 5: Part 2	Sega/United Game Artists	02 2003 [PAL]	Muzyczno-zręcznościowa	1-2	160 kb	DVD	-	-	PE#59	PE#56 (HIV)	7+ (7)	7,4	6,9	74,6%
Space Invaders: Invasion Day	Bigben Inter./Sammy Studios	09 2003 [PAL]	Strzelanina 3D	1-2	?	DVD								
Spawn: Armageddon	Electronic Arts/Point of View	03 2004 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1	68 kb	DVD	-		-	PE#77 (Pingwin)	6	7,7	5,6	58,9%
Speed Challenge: JVRV	Ubi Soft Ent./?	02.2003 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	DVD?		-	-		PE#67 (HIV)	5-			
Speed Kings	Acclaim/Climax Studios	07 2003 [PAL]	Wyścigi motorowe	1-2	52 kb	DVD	-	-	PE#73	PE#71 (HIV)	6-	5,5	7,6	62,8%
Sphinx and the Cursed Mummy	THQ/Eurocom Ent.	02 2004 [PAL]	Platformowa 3D	1	199 kb	DVD		-	-	PE#77 (HIV)	7+ (7+)	8,5	8,2	80,2%
Spider-Man: The Movie	Activi[illegible]on/Treyarch	06 2002 [PAL]	Przygodowa	1	80 kb	DVD	-	-	POR#1, PE#58	PE#58 (Myszaq)	8 (7+)	8,4	7,4	76,3%
Splashdown	Infogrames/Rainbow Studios	11 2001 [PAL]	Wyścigi skuterów wodnych	1-2	91 kb	DVD	-	-	-	PE#53 (HIV)	6	8,8	7,6	80,9%
Splashdown: Rides Gone Wild	THQ/Rainbow Studios	10 2003 [PAL]	Wyścigi skuterów wodnych	1-2	234 kb	DVD	-	-		PE#73 (HIV)	7+	8,8	8,2	80,9%
SpongeBob SquarePants: Bfor Bikini B[illegible]	THQ/Heavy Iron Studios	10 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	248 kb	DVD			-	-	-	7,3		72,0%
Sponge[illegible]Squarepants: F[illegible]	[illegible]	[illegible]	Platformowa	1	152 kb	CD	-	-	-	PE#67 (Playmen)	2			
Spy Hunter	Midway/Paradigm Ent.	10 20[illegible] [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-2	38 kb	DVD	-			PE#51 (HIV)	7- (7=)	8,9	7,8	82,4%
Spy Hunter 2	Midway/Paradigm Ent.	02.2004 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-2	[illegible]	DVD	-	-				7,[illegible]	5,[illegible]	64,1%
Spyro: Enter the Dragonfly	Universal Int./Check Six G.	11 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	177 kb	DVD	-	-	-	PE#65 (HIV)	7	6,0	2,8	54,5%
SSX	Electronic Arts/EA Sports Canada	11 2000 [PAL]	Snowboarding	1-2	134 kb	CD	-	-	POR#1, PE#41	PE#40 (Myszaq)	8 (8)	9,3	9,4	91,9%
SSX 3	Electronic Arts/EA Sports BIG	10 2003 [PAL]	Snowboarding	1-2	195 kb	DVD	-	-	PE#77	PE#75 (HIV)	9	9,5	9,0	92,3%
SSX Tricky	Electronic Arts/EA Sports BIG	11 2001 [PAL]	Snowboarding	1-2	140 kb	DVD	-	-	POR#1, PE#53	PE#53 (HIV)	8 (8)	9,4	9,4	91,0%
Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters/Pipe Dream Inter.	08 2002 [PAL]	Shooter FPP	1-4	70 kb	DVD	T, L	-	POR#1, PE#55	PE#55 (Myszaq)	5	8,0	6,2	56,1%

Piła

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	Ilość graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny: PSX Extreme			
Star Wars: Bounty Hunter	Lucas Arts/LucasArts	12 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	40 kb	DVD		-	POR#2, PE#66	PE#66 (Kali)	6+ (7+)	8,2	5,4	68,7%
Star Wars: Jedi Starfighter	Lucas Arts/Lucas Arts	03 2002 [PAL]	Strzelanina kosmiczna 3D	1-2	157 kb	DVD		-	POR#3 PE#57	PE#57 (Myszaq)	6	6,9	7,0	81,3%
Star Wars Racer Revenge	[illegible]	03 2002 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	107 kb	CD		-	POR#1	PE#56 (Shiva)	7+ (7-)	8 0	7,2	74,2%
Star Wars: Starfighter	Lucas Arts/Lucas Arts	03 2001 [PAL]	Strzelanina kosmiczna 3D	1 2	123 kb	CD	-	-	POR#1 PE#44	PE#44 (Myszaq)	7 (7)	6,9	7,0	81,3%
Star Wars: Super Bombad Racing	Lucas Arts/Lucas Learning	05 2001 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-4	128 kb	CD	T	-	PE#47 #49	PE#46 (HIV)	5-	7,0	6,2	62,1%
Star Wars: The Clone Wars	Lucas Arts/Pandemic Studios	02 2003 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1 2	133 kb	DVD	T	-	POR#2 PE#66	PE#66 (Myszaq)	8 (7)	7,6	7,3	71,3%
Starsky and Hutch	Empire Inter./Minds Eye Prod.	06 2003 [PAL]	Strzelanina + samochodówka	1-2	65 kb	DVD	T	-	POR#4 PE#77	PE#72 (HIV)	7 (7+)	5,5	6,8	65,6%
State of Emergency	Take-Two/VIS Ent.	02 2002 [PAL]	Rozpierdzielanka :)	1	162 kb	DVD		-	POR#1, PE#56	PE#56 (Kasa)	8+ (8)	8,3	8,5	70,3%
Street Fighter EX3	Capcom Ent./Arika	10 2000 [USA]	Bijatyka 3D	1 2	?	CD	-	-	-	-	-	6,9	7,4	67,4%
Street Hoops: King of the Court	Activision/Black Ops	10 2002 [PAL]	Koszykówka	1-2	248 kb	DVD	-	-	POR#2 PE#62	PE#62 (Shiva)	6+ (6+)	6,7	4,0	63,7%
Stretch Panic (Freak Out)	Conspiracy Ent /Treasure	08 2001 [PAL]	Inna	1	66 kb	CD	-	-	-	PE#50 (HIV)	4+	7,0	7,1	63,6%
Stunt GP	Avalon Inter./Team 17 Software	12 2001 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	190 kb	DVD	-	-	-	-	-	5,0	5,0	52,5%
Stuntman	Infogrames/Reflections Inter.	09 2002 [PAL]	Kaskader samochodowy	1	820 kb	DVD	-	-	POR#2, PE#61	PE#60 (HIV)	7 (7)	8,6	8 0	72,5%
Sub Rebellion (U-Underwater Unit)	Metro 3D/Iram Software	10 2002 [PAL]	Strzelanina podwodna	1	153 kb	CD	-	-	-	PE#65 (Kasa)	6	7,0	6,9	68,6%
Suikoden III	Konami/Konami	10 2002 [USA]	RPG	1	135 kb	DVD	-	-	-	PE#65 (Shiva,Oczko)	8	9,4	9 1	86,4%
Sum of All Fears, The	Ubi Soft Ent./Red Storm Ent.	11 2002 [PAL]	Taktyczny shooter FPP	1	501 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Kasa)	5	-	-	-
Summer Heat Beach Volleyball	Avalon/A. Studios Chelternham	07 2003 [PAL]	Siatkówka	1-4	75 kb	CD	T	-	PE#73	PE#72 (Kasa)	7 (6+)	6,4	7,2	67,1%
Summoner	THQ/Volition, Inc	01 2001 [PAL]	Przygodowa RPG	1	390 kb	DVD	-	-	-	PE#43 (Star)	8	8,3	7 7	69,5%
Summoner 2	THQ/Volition, Inc	11 2002 [PAL]	Przygodowa RPG	1	883 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (Star)	5	8 4	7,9	76,5%
Sunny Garcia Surfing	Ubi Soft Ent./Krome Studios	01 2002 [PAL]	Surfing	1 2	78 kb	CD	-	-	-	PE#54 (Shiva)	4	7,0	5,9	58,4%
Super Bust-A-Move	Acclaim/Taito	01 2001 [PAL]	Logiczna	1 2	129 kb	CD	-	-	-	-	-	7,0	5,4	70,1%
Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft Ent./Taito	10 2002 [PAL]	Logiczna	1-2	129 kb	CD	-	-	-	PE#42 (HIV)	7	7,3	4,4	72 6%
Super Form	Ignition Ent /Asobo Studios	11 2003 [PAL]	Multiplayerowa	1 4	77 kb	DVD	T	-	-	PE#76 (HIV)	5+	-	-	64,0%
Super Trucks	XS Games/Jester Inc.	06 2002 [PAL]	Wyścigi TIRów	1 2	83 kb	DVD	-	-	-	PE#60 (HIV)	7- (7)	-	-	65,6%
Supercar Street Challenge	Activision/EXAKT Ent	11 2001 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1	180 kb	DVD	-	-	-	PE#52 (Shiva)	5	5 7	5 8	51 9%
Superman: Shadow of Apokolips	Infogrames/I Sheffield House	11 2002 [PAL]	Przygodowa	1	120 kb	DVD	-	-	POR#2	PE#64 (Raq)	6	7,0	6 4	64,0%
Surfing H30 (Surfroid)	Rockstar Games/Asobi Ent	10 2000 [USA]	Windsurfing	1	311 kb	CD	-	-	-	PE#36 (Myszaq)	3	4 0	4,8	41,3%
Sven Goran Eriksson's World Challenge	Anco/Anco	07 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-2	?	CD	-	-	-	PE#60 (Kosa)	1-	-	-	-
SWAT: Global Strike Team	Vivendi Universal/Argonaut	12 2003 [PAL]	Taktyczny shooter FPP	1-2	54 kb	DVD	-	-	-	PE#76 (Kosa)	7= (6+)	6,6	8 1	71,3%
Swing Away Golf	Electronic Arts/T&E Soft	12 2000 [PAL]	Golf	1 4	500 kb	CD	-	-	POR#1, PE#42	-	-	7,3	8,7	75,5%
Sword of the Samurai	Ubi Soft Ent /Lightweight	02 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	300 kb	DVD	-	-	-	PE#68 (Kali)	5+	-	-	-
SX Superstar	Acclaim/Climax Group	07 2003 [PAL]	Wyścigi moto-crossowe	1-2	?	DVD	-	-	-	PE#73 (HIV)	4	-	-	-
Syberia	Vivendi/Microids	03 2003 [PAL]	Przygodowa	1	260 kb	DVD	-	-	-	PE#69 (Kosa)	7 (5+)	-	-	-

T

Tak and the Power of Juju	THQ/Avalanche	03 2004 [PAL]	Platformowa 3D	1	661 kb	DVD	-	-	PE#77	PE#76 (HIV)	6 (6+)	7 9	6 8	70 2%
Taz: Wanted	Infogrames/Blitz Games	09 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	174 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (HIV)	7- (6+)	6,7	5 0	65,6%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami/Konami	02 2004 [PAL]	Chodzona bijatyka 3D	1-2	57 kb	DVD	-	-	-	PE#76 (Playmen)	6 (5+)	5,3	6 5	63 0%
Tekken 4	Namco/Namco	09 2002 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	142 kb	DVD	-	POR#1	-	PE#57 (Kali)	9+/9+/9+	9,0	8,4	80,9%
Tekken Tag Tournament	Namco/Namco	10 2000 [USA]	Bijatyka 3D	1 4	420 kb	CD	T	PE#44-51, 54	-	PE#33 (Kali)	10*(10 10)	8,7	9 6	85 5%
Tenchu: Wrath of Heaven	Activision/K2	03 2003 [PAL]	Skradanka 3D	1 2	38 kb	DVD	-	PE#69	POR#3 PE#68	PE#68 (Kali)	9+/8+/8+	6,9	8,3	80 0%
Terminator, Dawn of Fate, The	Infogrames/Paradigm Ent.	10 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1	84 kb	DVD	-	-	-	PE#64 (Myszaq)	5,6	6,1	-	55,6%
Terminator 3: Rise of the Machines	Atari/Black Ops	11 2003 [PAL]	Shooter FPP	1	80 kb	CD	-	-	-	PE#77 (Raq)	4	3,5	8,7	37 0%
Test Drive Off-Road: Wide Open	Infogrames/Rockstar Angel	11 2001 [PAL]	Wyścigi terenowe	1 2	279 kb	CD	-	-	POR#1, PE#50	PE#50 (HIV)	7- (7-)	6,9	7,0	66,0%
Test Drive Overdrive	Infogrames/Pitbull Syndicate	06 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1 2	87 kb	DVD	-	-	-	PE#61 (HIV)	7- (7)	7,7	6,9	70,0%
Tetris Worlds	THQ/Blue Planet Software	06 2002 [PAL]	Logiczne	1-4	41 kb	DVD	T	-	-	PE#57 (HIV)	7	3,8	3,1	54,5%
Theme Park World (Roller Coaster)	Electronic Arts/Bullfrog	12 2000 [PAL]	Strategiczno budowlana	1	228 kb	CD	-	-	POR#1, PE#42	PE#42 (Shiva)	7	8,4	8,3	81 1%
Thing, The	Universal Int /Computer Art	09 2002 [PAL]	Horrorowata przygodówka	1	2318 kb	CD	-	PE#63	POR#2, PE#64	PE#63 (Myszaq)	8- (8)	8,3	8,4	78,4%
This is Football 2002 (WTS 2002)	Sony/989 Sports	09 2001 [PAL]	Piłka nożna	1-8	254 kb	DVD	T	-	-	PE#51 (Shiva)	6	8,1	8,2	79 9%
This is Football 2003 (WTS 2003)	Sony/989 Sports	10 2002 [PAL]	Piłka nożna	1 8	1035 kb	DVD	T	-	-	PE#65 (Shiva)	7- (6)	8,2	7,2	80,6%
Thunderstrike: Operation Phoenix	Eidos Inter./Core Design	10 2001 [PAL]	Strzelanina helikopterami	1	168 kb	DVD	-	-	POR#1	PE#52 (Kali)	7+ (7)	7 0	7,8	66,3%
Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts/EA Sports	04 2001 [USA]	Golf	1-4	318 kb	DVD	T	-	POR#1	PE#44 (Kosa)	6+	7 8	5,5	72,4%
Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts/EA Sports	07 2002 [PAL]	Golf	1 4	61 kb	DVD	T	-	-	PE#57 (Kosa)	4+	8,0	8,1	83 3%
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts/EA Sports	11 2002 [PAL]	Golf	1-4	147 kb	DVD	T	-	-	-	-	8,9	8 7	86,9%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts/EA Sports	09 2003 [PAL]	Golf	1-4	892 kb	DVD	T	-	-	-	-	9,1	9,1	89,0%
Time Crisis 2	Namco/Namco	10 2001 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	110 kb	CD	L, P	-	POR#1	PE#49 (Mutti)	9-(8)	8,7	7,2	79,0%
Time Crisis 3	Namco/Namco	10 2003 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	210 kb	DVD	L, P	-	-	PE#76 (Mutti)	7 (7)	6,4	7 6	80 5%
TimeSplitters	Eidos Inter./Free Radical Design	12 2000 [PAL]	Shooter FPP	1-4	?	CD	T	-	-	PE#41 (Kali)	8/9/8,9	8,6	8,4	82 3%
TimeSplitters 2	Eidos Inter./Free Radical Design	06 2002 [PAL]	Shooter FPP	1 4	254 kb	DVD	T, L	-	-	PE#65 (Myszaq)	8 (9-)	9,2	8,7	91,3%
TOCA Race Driver (Pro Race Driver)	Codemasters/Codemasters	08 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1 4	145 kb	DVD	T	-	POR#2, PE#63	PE#62 (HIV)	8 (8)	8,3	7 6	82,2%
Tokyo Xtreme Racer 3	Crave Ent /Genki	11 2003 [USA]	Nocne wyścigi samochodów	1-2	390 kb	DVD	-	-	-	PE#46 (Shiva)	7- (8)	7,2	6,4	67,1%
Tokyo Xtreme Racer Zero	Crave Ent /Genki	06 2001 [PAL]	Nocne wyścigi samochodów	1 2	100 kb	DVD	-	-	-	-	-	8,3	7,0	77,5%
Tom and Jerry: War of the Whiskers	NewKidCo/Vis Ent	11 2002 [USA]	Inna (nowalanka)	1-4	72 kb	CD	T	-	PE#67	PE#66 (HIV)	6	-	6,4	58,4%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft Ent./Red Storm Ent.	12 2002 [PAL]	Taktyczny shooter FPP	1-2	500 kb	DVD	-	-	POR#2, PE#67	PE#66 (Kosa)	7 (8)	4,0	5,5	66,1%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft Ent /Ted Watkins	11 2 01 [PAL]	Skradanka 3D	1	492	-	-	PE#61	-	PE#69 (Myszaq)	8+	9,1	8,4	87,9%
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Inter./Core Design	07 2003 [PAL]	Przygodowa	1	380 kb	DVD	-	POR#3	PE#73	PE#72 (Shiva)	7=	5,3	6,5	55,2%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision/Neversoft Ent	11 2001 [PAL]	Symulacja deskorolki	1-2	66 kb	DVD	-	PE#53	POR#1, PE#53	PE#52 (Myszaq)	9+ (9+)	9,7	10,0	93 1%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision/Neversoft Ent	11 2002 [PAL]	Symulacja deskorolki	1 2	64 kb	DVD	-	PE#65, #66	POR#2, PE#65	PE#65 (Myszaq)	8+ (8)	9 3	9,5	92 2%
Tony Hawk's Underground	Activision/Neversoft Ent	11 2003 [PAL]	Symulacja deskorolki	1 2	112 kb	DVD	-	-	PE#77	PE#76 (Myszaq)	9 (8+)	9 5	8,9	90 5%
Top Angler: Real Bass Fishing	THQ/Sims Co	05 2002 [PAL]	Łowienie ryb	1	72 kb	CD	-	-	-	-	-	3 9	4,1	52,6%
Top Gear Dare Devil	Kemco/Papaya Studios	11 2000 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	380 kb	CD	-	-	-	PE#42 (Shiva)	5 (7)	6 0	4 3	56 9%
Top Gun: Combat Zones	Avalon Inter./Digital Integ	11 2001 [PAL]	Strzelanina samolotami	1	180 kb	CD	-	-	-	PE#53 (Kali)	8	5,9	6,2	61,3%
Total Club Manager 2004	Electronic Arts/EA Sports	12 2003 [PAL]	Menadżer piłki nożnej	1	?	DVD	-	-	-	-	-	-	-	-
Total Immersion Racing	Empire Inter./Razorworks S	11 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	273 kb	DVD	-	-	-	PE#65 (HIV)	4	-	7,5	62,8%
TransWorld Surf	Infogrames/Rockstar Angel S	10 2002 [PAL]	Windsurfing	1-2	217 kb	DVD	-	-	POR#1, PE#59	PE#59 (Shiva)	7- (6+)	7 8	7,4	73,3%
Treasure Planet	Disney Inter./Bizarre Creations	02 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	400 kb	DVD	-	-	POR#3	PE#68 (HIV)	7 (6)	4 0	6,5	63,9%
TRIBES: Aerial Assault	Sierra Studios/Inevitable S	09 2002 [USA]	Strzelanina 3D	1 2	110 kb	CD	-	-	-	-	-	7,2	7,2	74,3%
Triple Play 2002	Electronic Arts/Pandemic S	03 2002 [USA]	Baseball	1-2	157 kb	DVD	-	-	-	-	-	5,9	8,6	64,2%
Triple Play Baseball	Electronic Arts/Treyarch	03 2001 [USA]	Baseball	1-2	276 kb	DVD	-	-	-	-	-	7,2	8,3	73,2%
True Crime: Streets of L.A.	Activision/Luxoflux Corp	11 2003 [PAL]	Przygodowa	1	119 kb	DVD	-	-	PE#77	PE#76 (Myszaq)	8+ (8)	9,0	7,2	78,0%
Tsugunai: Atonement	Atlus Software/Cattle Call	11 2001 [USA]	RPG	1	410 kb	CD	-	-	-	PE#54 (Star)	6+	8,4	4,1	68,3%
Turok: Evolution	Acclaim/A. Studios Austin	09 2002 [PAL]	Shooter FPP	1-4	71 kb	DVD	1, L	-	POR#2, PE#63	PE#63 (Shiva)	8- (6)	6,3	7,0	64,3%
Twin Caliber	Rage Software/Rage Games	11 2002 [PAL]	Strzelanina 3D	1 2	78 kb	DVD	-	-	-	PE#65 (Kosa)	5 (6)	-	-	-
Twisted Metal: Black	Sony/Incognito Studios	12 2001 [PAL]	Strzelanina samochodami	1-4	216 kb	DVD	T	-	POR#1, PE#48,49	PE#48 (Myszaq)	8+ (9)	9 6	9,5	89,2%
Twisted Metal: Black Online	Sony/Incognito Studios	06 2003 [PAL]	Strzelanina samochodami	1 8		DVD	-	-	-	PE#70 (Shiva)	7	-	8,2	72,9%
Ty: The Tasmanian Tiger	Electronic Arts/Krome Studios	11 2002 [PAL]	Platformowa 3D	1	69 kb	DVD	-	-	POR#2, PE#65	PE#65 (Kasa)	7+ (7-)	7,6	7,5	81,7%

Pila

Tytuł	Wydawca/Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	Nośnik	Peryferia	Opis	Tipsy	Rec. w PE (autor)	Oceny:			
U														
UEFA Challenge	Infogrames/Infogrames	07 2001 [PAL]	Piłka Nożna	1-8	136 kb	DVD	T	-	-	PE#48 (Shiva)	5 (4)			
UEFA Champions L. Season 2001/2002	JOAG/Taka2	02 2002 [PAL]	Piłka nożna	1-8	120 kb	DVD	T	-	-	PE#56 (Shiva)	5-			
Ultimate Fighting Champ. Throwdown	Ubi Soft Ent /Opus Corp	09 2002 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	104 kb	DVD				PE#61 (Kali)	7	7,4	7,6	68,4%
UNISON Rebels of Rhythm & Dance	Tecmo/Tecmo	03 2001 [USA]	Muzyczna	1-3	850 kb	DVD	-					8,3	5,2	65,8%
Untamed Saga	Square-Enix/Square-Enix	11 2003 [PAL]	RPG	1	258 kb	DVD				PE#72 (Star)	6	6,6	4,3	48,9%
Unreal Tournament	Infogrames/Epic Mega Games	10 2000 [USA]	Shooter FPP	1-4	1000 kb	CD	T L	PE#45	POR#1 PE#41	PE#41 (Kali)	8/8(8,7)	8,4	8,2	76,6%
V														
V-Rally 3	Infogrames/Eden Studios	06.2002 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	420 kb	DVD	T	-	POR#2	PE#60 (Shiva)	8 (8)	8,8	7,2	71,2%
Vampire Night	Namco/WOW Ent	06 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	35 kb	DVD	P	-	POR#1	PE#53 (HIV)	7+	7,3	8,1	66,0%
Vexx	Acclaim/A. Studios Austin	04 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	69 kb	DVD	-	-	PE#68	PE#68 (HIV)	8+ (7)	7,4	6,3	64,7%
Vicenous Boxers	Empire Inter./New Carperation	09 2001 [PAL]	Boks 3D	1-2	68 kb	DVD	-	-	-	PE#52 (Kali)	7+	8,6	8,5	72,1%
VIP	Ubi Soft Ent /Sony	08 2002 [PAL]	Chora strzelanina	1	50 kb	DVD	-			PE#63 (Koso)	8			
Virtua Cop Elite Edition (Re-Birth)	Sega/Sega AM2	11 2002 [PAL]	Strzelanina na pistolet	1-2	47 kb	CD	P			PE#63 (HIV)	8			
Virtua Fighter 4	Sega/Sega AM2	05.2002 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	600 kb	CD	-	POR#1	-	PE#55 (Kali)	9+(9,9+)	9,3	9,3	91,4%
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega/Sega-AM2	06 2003 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	164 kb	DVD	-	-		PE#72 (Kali)	9+ (8+)	9,5	9,2	93,1%
Virtual On Marz	Sega/Hitmaker	10 2003 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	100 kb	DVD						4,8	6,3	55,0%
W														
Wacky Races Dastardly & Muttley	Infogrames/Infogrames	06 2001 [PAL]	Wyścigi cartów	1-2	274 kb	CD		-		PE#48 (HIV)	7+			
Wakeboarding Unleashed F Shaun Murray	Activision/Shaba Games	06 2003 [PAL]	Wakeboarding	1-2	95 kb	DVD		-	PE#72	PE#71 (HIV)	8 (9)	8,6	7,3	80,7%
Wallace and Gromit in Project Zoo	Ubi Soft Ent /Frontier Dev	10 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1	510 kb	DVD				PE#75 (Koso)	8+ (7)	6,7	6,5	69,5%
War of the Monsters	Sony/Incog Inc. Ent	04 2003 [PAL]	Strzelanina bijatyka 3D	1-2	66 kb	DVD		PE#68	-	PE#67 (Kali)	8 (6)	8,9	7,4	77,8%
Warhammer 40.000 Fire Warrior	THQ/Kuju Ent	09 2003 [PAL]	Shooter FPP	1-4	89 kb	DVD	T	-		PE#75 (Myszaq)	8- (6+)	8,1	5,7	70,4%
Warriors of Might and Magic	3DO/3DO	03.2001 [USA]	Przygodowa	1	373 kb	DVD			-	PE#46 (Kali)	5	5,0	3,6	51,1%
Way of the Samurai	8AM! Entertainment/Aqueu	09 2002 [PAL]	Przygodowa bijatyka	1-2	123 kb	CD	-	PE#61	POR#1 #2,PE#60	PE#60 (Kali)	7+ (8)	7,8	7,1	75,0%
Weakest Link, The	Activision/Activision	11 2001 [PAL]	Logiczna	1-2	-	DVD								
Whiplash	Eidos Inter./Crystal Dynamics	02 2004 [PAL]	Platformowa 3D	1	128 kb	DVD						7,0	6,4	68,6%
Whirl Tour	Vivendi Universal/Papaya S.	03 2003 [PAL]	Symulacja skuterkow	1	140 kb	DVD	-	-	-			5,1	6,5	56,5%
Whiteout	Konami/Vicarious Visions	10 2003 [PAL]	Wyścig skuterów	1-2	91 kb	DVD				PE#67 (HIV)	5+	5,5	4,3	48,1%
Wild Arms 3	Sony/MediaVision	02.2003 [PAL]	RPG	1	34 kb	DVD	-	POR#3		PE#65 (Star)	8 (7)	7,9	7,5	76,9%
Wild Wild Racing	Interplay/Rage Software	10 2000 [USA]	Wyścigi terenowe	1-2	73 kb	CD	-		POR#1	PE#39 (HIV)	5 (6)	7,8	6,0	67,2%
Winback Covert Operations	Koei/Omega Force	03 2001 [USA]	Strzelanina 3D	1-4	120 kb	CD	T	-	POR#1 PE#45	PE#42 (Myszaq)	6 (6)	7,3	7,2	68,7%
Wipeout Fushion	Sony/Sony Studio Liverpool	02 2002 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	190 kb	DVD			POR#1, PE#55	PE#54 (Kali)	9+ (9)	9,0	7,3	83,8%
Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Ubi Soft Ent./Racjym	10.2002 [PAL]	RPG	1	385 kb	CD				PE#55 (Star)	7 (6+)	7,2	8,5	68,8%
Woody Woodpecker Escape From 84P	Dreamcatcher Games/Eko Soft	12 2001 [PAL]	Platformowa	1	164 kb	CD			POR#1, PE#58	PE#58 (HIV)	6+			
World Championship Pool 2004	Jaleco Ent./Blade Inter Studios	12 2003 [USA]	Pool	1-2	?	DVD	-			-				40,0%
World Championship Snooker 2002	Codemasters/Codemasters	12 2001 [PAL]	Snooker	1-2	?	DVD	-			-				
World Championship Snooker 2003	Codemasters/Blade Int. Studios	06 2003 [PAL]	Snooker	1-2	?	DVD				-				
World Destruction League Thunder T	3DO/3DO	03 2001 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-4	126 kb	CD	T	-		PE#42 (Shiva)	4	8,0	7,2	65,5%
World Destruction League Wai Jetz	3DO/3DO	10 2001 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-2	1000 kb	DVD	-	-	POR#1			5,5	6,6	55,1%
World of Outlaws Sprint Cars 2002	Infogrames/Rattlesnake	03 2002 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	313 kb	DVD			POR#1, PE#58	PE#57 (HIV)	8 (6-)	7,3	6,7	75,9%
World Rally Championship	Sony/Evolution Studios	11 2001 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-2	1411 kb	DVD	-		POR#1, PE#54	PE#53 (HIV)	7 (7)	8,7	8,5	79,5%
World Rally Championship II Extreme	Sony/Evolution Studios	11 2002 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	1504 kb	DVD	-		POR#2	PE#65 (HIV)	9 (9)			
World Rally Championship III	Sony/Evolution Studios	11.2003 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	112 kb	DVD	-	-	-	PE#77 (HIV)	8			
World Series Baseball 2K3	Sega/Blue Shift, Inc.	03 2003 [USA]	Baszbol	1-2	972 kb	DVD	-			-	-	9,0	8,9	87,4%
Worms 3D	Sega/Team 17	10 2003 [PAL]	Inna (multiplayerowa)	1-4	130 kb	CD			-	PE#75 (Shiva)	6+/7+(7)		8,5	74,4%
Worms Blast	Ubi Soft Ent./Team 17	03 2002 [PAL]	Logiczna	1-2	86 kb	CD	-		-	PE#56 (HIV)	8			
Wreckless, The Yakuza Mission	Activision/Stealth Studios	11 2002 [PAL]	Wyścigi po mieście	1-2	186 kb	DVD	-	-	POR#3, PE#68	PE#65 (HIV)	8	6,8	5,6	61,6%
WTA Tour Tennis	Konami/Konami	04 2002 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	103 kb	CD	T		-	PE#56 (Shiva)	8+	4,5	6,9	46,2%
WWE Crush Hour	THQ/Pacific Coast Power & Light	06 2003 [PAL]	Strzelanina pojazdami	1-2	130 kb	DVD		-	POR#3, PE#71	PE#71 (Myszaq)		6,2	5,7	50,7%
WWE Crush Down! Here Comes the Pain	THQ/Yuke's	11.2003 [PAL]	Wrestling 3D	1-6	351 kb	DVD	T	-	-	PE#76 (Kali)	8	9,1	9,0	86,8%
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ/Yuke's	11 2002 [PAL]	Wrestling 3D	1-6	228 kb	DVD	T	-		PE#65 (Kali)	8+ (7)	8,2	8,9	84,1%
WWF Smackdown! Just Bring It	THQ/Yuke's	11 2001 [PAL]	Wrestling 3D	1-4	4173 kb	DVD	T			PE#53 (Kali)	8-	7,8	8,1	76,3%
X														
X Squad (X-Fire)	Electronic Arts/EA Square	12 2000 [PAL]	Strzelanina	1	280 kb	CD				PE#38 (Sasza)	6 (4)	6,8	5,3	62,8%
X-Men 2 Wolverine's Revenge	Activision/GeneFool Software	04 2003 [PAL]	Przygodowa	1	118 kb	DVD	-		POR#3, PE#70	PE#70 (Myszaq)	6 (6+)	7,3	5,8	60,9%
X-Men Next Dimension	Activision/Paradox Development	11 2002 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	88 kb	DVD	-	-	-	PE#66 (Multi)	7-	7,2	6,4	62,1%
XIII	Ubi Soft Ent /Ubi Soft France	11 2003 [PAL]	Shooter FPP	1-4	100 kb	DVD				PE#77 (Myszaq)	8- (7)	7,7	6,4	77,8%
Xenosaga Episode I Der Wille zur Macht	Namco/Monolith Software	02.2003 [USA]	RPG	1	163 kb	DVD				PE#69 (Mazzi&Sisy)	8	8,8	8,1	83,9%
XG3 Extreme G 3	Acclaim/Acclaim Studios	08 2001 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	201 kb	CD	-	-	POR#1,PE#50,51	PE#50 (HIV)	8+ (8)	8,4	8,5	79,1%
XGRA. Extreme G Racing Association	Acclaim/A. Studios Cheltenham	10 2003 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	198 kb	DVD				PE#75 (HIV)	7+ (7)	7,5	7,2	67,1%
Y														
Yanya Cabellista City Skater	Koei/Koei	10 2001 [USA]	Symulacja łolek	1-2	?	DVD	-					4,0	4,6	61,9%
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Konami/Konami JPN	10 2003 [PAL]	Karciank	1-2	250 kb	DVD	-	-				6,2	5,1	60,3%
Z														
Zapper: One Wicked Cricket	Infogrames/Blitz Games	03 2003 [PAL]	Platformowa 3D	1-2	105 kb	CD	-					5,5	6,6	54,9%
Zone of the Enders	Konami/Konami JPN	03 2001 [PAL]	Strzelanina mechami	1-2	280 kb	DVD	-		POR#1, PE#46	PE#47 (Kuja)	8+ (6+)	7,5	7,4	77,4%
Zone of the Enders The 2nd Runner	Konami/Konami JPN	09 2003 [PAL]	Strzelanina mechami	1-2	125 kb	DVD	-		PE#71	PE#69 (Myszaq)	8- (8+)	8,6	8,6	82,4%

LEGENDA

- Bijatyki
- Strzelanky
- Przygodowe/Akcji
- RPG
- Wyścigi
- Platformowe
- Sportowe
- Muzyczne/Rytmiczne
- Strategie/Logiczne itp
- Multiplayerowe

- gra posiada opcję gry w sieci
- gra przez nas polecana
- typowy "must have"

Oznaczenia akcesoriów:

- Multi-Tap ..... [T]
- Link ..... [L]
- Pistolet ..... [P]
- Mysz ..... [M]
- Klawiatura ..... [K]

Piła



Zagraj z nami

...